

PRECAUTIONS

This disc contains game software for the PSP® (PlayStation®Portable) system. Never use this disc on any other system, as it could damage it. Read the PSP® system Instruction Manual carefully to ensure correct usage. Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. Do not use cracked or deformed discs or discs that have been repaired with adhesives as this could lead to malfunction.



Push down one side of the disc as shown and gently pull upwards to remove it. Using excess force to remove the disc may result in damage.



Place the disc as shown, gently pressing downwards until it clicks into place. Storing the disc incorrectly may result in damage.

HEALTH WARNING

Always play in a well lit environment. Take regular breaks, 15 minutes every hour. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Some individuals are sensitive to flashing or flickering lights or geometric shapes and patterns, may have an undetected epileptic condition and may experience epileptic seizures when watching television or playing videogames. Consult your doctor before playing videogames if you have an epileptic condition and immediately should you experience any of the following symptoms whilst playing: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movement, loss of awareness, confusion and/or convulsions.

PIRACY

The PSP® system and this disc contain technical protection mechanisms designed to prevent the unauthorised reproduction of the copyright works present on the disc. The unauthorised use of registered trademarks or the unauthorised reproduction of copyright works by circumventing these mechanisms or otherwise is prohibited by law.

If you have any information about pirate product or methods used to circumvent our technical protection measures please email anti-piracy@eu.playstation.com or call your local Customer Service number given at the back of this manual.

PARENTAL CONTROL

This PSP® (PlayStation®Portable) Game software has a preset Parental Control Level based on its content. You can set the Parental Control Level on the PSP® system to restrict the playback of a PSP®Game with a Parental Control Level that is higher than the level set on the PSP® system. For more information, please refer to the PSP® system Instruction Manual.

ULES-00466

Mercury Meltdown © 2006 Ignition Entertainment Limited. Library programs © 2003-2006 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Ignition Entertainment Limited. Developed by Ignition Entertainment Limited.

PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI) AGE-RATING SYSTEM

The PEGI age-rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE it is not a guide to gaming difficulty.

Comprising two parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:-



The second is icons indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such icons. The age-rating of the game reflects the intensity of this content. The icons are:-



VIOLENCE



BAD LANGUAGE



FEAR



SEXUAL CONTENT



DRUGS



DISCRIMINATION

For further information visit <http://www.pegi.info>

PARENTAL CONTROL LEVEL

This game is classified according to the PEGI rating system. The PEGI rating marks and content descriptors are displayed on the game package (except where, by law, another rating system applies). The relationship between the PEGI rating system and the Parental Control Level is as follows:

PARENTAL CONTROL LEVEL	PEGI RATING AGE GROUP
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

MERCURY★ MELTDOWN

Contents

Table of Contents	1
Setting up	2
PSP® System Configuration	3
Welcome to Mercury Meltdown:	
Title Screen	4
Profile Menu.....	4
Tutorial	5
Mercury Meltdown the Game:	
Single player	6
Test Tubes	6
Game Progress	6
Level Status Panel	7
Laboratories	7
Camera Controls	7
Free look mode	8
How to play	8
Game Screen	8
Scoring and Progress	9
Colour mixing rules	10
Game Objects	12
Options Menu	14
Extras Menu	15
Ghosts	16
Multi Player	16
Hosting a Game	16
Joining a Game.....	17
Battle Mode	17
Party Games	18
Credits	23
Warranty	25
Technical Support.....	26

SETTING UP

Set up the PSP® system according to the instructions in its instruction manual. Turn the PSP® system on and the POWER indicator will light up green. The Home Menu will be displayed. Press the OPEN latch to open the disc cover. Insert the Mercury Meltdown disc with the label side facing the rear of the PSP® system and then securely close the disc cover.

Select the  icon from the Home Menu and then select the  icon. An image of the software will be displayed. Select the image and press the  button to commence loading. PLEASE NOTE: the information in this manual was correct at the time of going to print, but some minor changes may have been made late in the product's development.

All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP® system.

Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP® systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP® systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP® Game in their PSP® system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP® system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP® system Instruction Manual.

PSP® (PlayStation®Portable) System Configuration



Game Controls

Button	Default Game Control	Alternate Game Control	Menu Control
Directional buttons	Change Camera mode & target Change	Camera mode & target	Select menu Item
Analog stick	Tilt tray	Tilt tray	Select menu Item
○ button	Rotate camera	Zoom In	Cancel
× button	Tilt camera down	Tilt camera down	OK
□ button	Rotate camera	Zoom out	–
△ button	Tilt camera up	Tilt camera up	–
L button	Zoom out	Rotate camera	–
R button	Zoom In	Rotate camera	–
START button	Pause	Pause	–
SELECT button	Free-look/help mode	Free-look/help mode	–
HOME button	Quit game	Quit game	Quit game

Welcome to Mercury Meltdown!

Once again you must take control of the metallic blob and guide it through all the hazards that stand in your way!

Title Screen



Press the START or X button while in the title screen to proceed. If you do not press any keys the game will return to this screen and then enter Demo Mode.

Profile Menu

A profile is a record of your progress in the game. The first time you play you will probably want to create a Profile and here's how it is done:



Select "Create Profile" and enter the name you want to be known by and a 3-letter nick-name using the on-screen keyboard. Finish each entry by selecting "OK".



Note: If you have played previously, the game will automatically load the most recently played player profile. Other profiles may be loaded from the Options menu.

Your new Profile will be saved to the Memory Stick Duo™ if one is present. Mercury Meltdown uses an auto-save feature so your updated Profile will be saved whenever you make new progress in the game.

Once you have finished saving your Profile you are given the option of playing through the Tutorial. . .

If you want to get straight into the action without creating a Profile you may choose the "Quick Start" option. This will start the game with a default profile. When using Quick Start auto-saving is disabled. If you decide you would like to save your progress after using Quick Start you can do so by manually saving the game after a level. When you do this you will be able to create a Profile and auto-save will be enabled.

Tutorial

The Tutorial introduces you to how to play Mercury Meltdown. We recommend everyone plays it at least once to learn about the goals of the game and the obstacles you will face!

If you decide not to play the Tutorial immediately after creating your Profile don't worry! The Tutorial can be played again at any time by selecting it from the "Extras" menu.



Mercury Meltdown - The Game

The game starts by showing you the main menu:



If you leave the game idle while this screen is displayed you can watch the demonstration mode to see what lies in store!

Alternatively you can select a menu option and see for yourself.

Single Player

This menu option takes you to the main game. The first thing you see is the level selection screen:



Test-Tubes

Each level is represented by a test-tube. Use left and right to rotate the ring of test-tubes. Each test-tube starts off empty.

When you have played a level the test-tube will fill with as much mercury as you saved on that level.

When you have saved all of the mercury on a level, the tube is full and a cork will appear in the top. As well as the cork there might be two tags attached to the tube – one for achieving the #1 spot on the high score table for that level and one for collecting all the bonus items. When you collect all the mercury AND both tags you will get a golden cork in your test tube instead of a normal one!

Game Progress

(left hand side – labelled in screen-shot)

- Lab Unlock – This indicates the amount of mercury you have saved towards unlocking the next laboratory. When it is full the next set of levels will be yours!
- Party Game Unlock – Shows you your progress to unlocking the next party game. Collect bonuses to fill this bar.

Level Status Panel

(right hand side – labelled in screen-shot)

This area shows the status of the current level:

- **Mercury** - How much you have saved
- **Bonus** - How many of the bonus items you have collected.
- **Time** - The fastest time in which you have completed the level.
- **High-Score Table** - The 5 best-ever scores on this level.

Laboratories

There are 8 laboratories in Mercury Meltdown and each contains 16 levels. You must save a certain amount of mercury before the next laboratory unlocks.

Within each laboratory you can play the levels in whichever order you prefer. You can always come back to levels to try and improve your score or the amount of mercury you've saved as well.

Camera Controls

The game camera has two modes: single-blob tracking and multi-blob tracking. In multi-blob tracking mode the camera will automatically adjust to keep all of the mercury visible on-screen at all times. In single-blob tracking mode you can control which blob of mercury you are looking at. You can also zoom in very close to the action in single-blob tracking mode.

The camera mode controls are:

- **Up and Down buttons**
Change between single- and multi-blob tracking modes
- **Left and Right buttons**
Change tracking to a different blob (multi-blob mode only).



This icon appears on the screen briefly when you have switched the camera into multi-blob tracking mode.



This icon appears on the screen briefly when you have switched the camera into single-blob tracking mode.

Free-look Mode

Press the Select button to access free-look mode. This mode pauses the game and allows you to freely control the camera. This way you can inspect the level and decide on the best way to win! You can also get hints on what the different objects do. The controls are:

Analog Stick

Move the camera around the level

△○×□ buttons

Pan and Tilt the camera

Directional Buttons

Select an object to inspect and read the hint text.

How to play!



The object of the game is simple – get as much mercury to the finish pad as possible, as quickly as you can!

Some levels have more than one finish pad. Some finish pads are coloured and your mercury must match that colour before you can win! Any amount of mercury is enough – if even the tiniest blob touches the finish you will succeed. However, on some levels you will not be able to reach the finish at all unless you save a certain amount of your mercury.

Game Screen



1. Time Remaining: This will count down as time passes. Try to finish the level before time expires!

2. Mercury Remaining: This gauge displays how much of your mercury you still have left.

3. Mercury Required: If the mercury remaining gauge drops below this level you will lose.

4. Blob Arrow: This arrow points to any blobs of mercury that are currently off-screen.

5. Finish Arrow: This arrow points in the direction of the

finish pad. If the level has more than one finish pad there will be more of these arrows.

6. Colour-mixing Chart: The colour-mixing rules are explained later but this diagram is an easy reminder of how to combine blobs to make the correct colours.

In certain situations the Timer (1) will be replaced with a face. The different expressions on the face have different meanings:



You successfully completed the level!



Oops! You fell off. . .



You lost too much of your mercury.



You can no longer change your mercury into a colour that is required to complete the level. e.g. If the finish pad is yellow you would need red+green blobs to make yellow. If you lose your green blob and only have red left this face will be shown and the level will end.



Time has expired. You can still finish the level and make progress but your score won't be the greatest.

Scoring and Progress

When you successfully complete a level you will be awarded a score based on how much mercury you saved and how fast you reached the finish. Each level has a par time. If you are quicker than the par time you will get extra points! You also receive bonus points if you collect the bonus objects on your way to the finish. The game always keeps track of your time and mercury saved so you can return to a level later and try and improve your performance if you want to.

You will be rewarded for your efforts as well. Saving more mercury will unlock new levels for you to play. Collecting the bonus items will unlock party games and other fun items. Achieving the #1 High Score on all levels will unlock. . .well, perhaps we'll keep that one as a mystery!

The score values are:

- 1% Mercury = 500 points. 100% Mercury = 50,000 points
- Beating Par Time = 1000 points for every second
- Bonus Items = 2000 points

Colour Mixing Rules

Mercury colours obey the rules of the spectrum of light. That means the three primary colours are **red**, **green** and **blue**.

This is different from the primary colours of painting (**red**, **yellow** and **blue**) and the mixing rules are different as well. Here is a helpful diagram to illustrate those differences!



Primary Colour

Blue + Red
Blue + Green
Green + Red
Blue + Red + Green



Secondary Colour

Blue + Red
Blue + Green
Green + Red
Blue + Red + Green

Colour Mixing Examples

- If a small Red blob is mixed with a large Green blob, the resulting blob will be pure Yellow and the size will be equal to the two blobs combined.
- If a small Magenta blob (made up of Blue + Red) is mixed with a large Green blob, the resulting blob will be Silver.

The size of the blobs doesn't matter when it comes to mixing and creating new colours. Even if one blob is huge and the other is as small as possible the mixing of the colours will still take place.

Success!

When you beat a level in Mercury Meltdown you'll be told how well you did. You see your score, how much mercury you saved and how fast you were. If you were particularly great and collected all the bonus items, or set the top high score on that level, well in that case. . .you'll have to wait and see what happens when you make these great achievements!

Once your stunning victory has been adequately acknowledged you get the opportunity to enter your initials to go with your score providing your score was good enough for the high-score table. After that you will see the following choices:

- Retry Level if you want to try the level again. . .
- Go To Next Level . . .if you don't.
- Back to Level Select returns you to the level selection screen.
- View Replay if you want to view the replay of your performance on the level.
- Save Replay if you want to save the replay to your Memory Stick Duo™.

If you chose to play with the Ghost activated you also get a chance to save the Ghost Data before exiting the level.

Failure. . .

If you lose too much mercury, or lose the wrong colour mercury you will fail the level you are presented with the following options:

- Retry Level if you want to try the level again . . .
- Back to Level Select returns you to the level selection screen.
- View Replay if you want to view the replay of your performance on the level.
- Save Replay if you want to save the replay to your Memory Stick Duo™.

Game Objects



Air Jet: These emit intermittent jets of air that will blast your mercury upwards. Sometimes helpful, sometimes not!



Attractor: When you get close to one of these it will try to pull you in.



Bonus: Collect these to score more points and unlock party games.



Bounce Pad: When you hit one of these you will bounce straight back again.



Control Platform: Balance your blob on the edge of these platforms and they will move in that direction.



Conveyor: Conveyors will have varying speeds and levels of traction.



Crumble Block: Watch out for these! Once your blob has touched them they will crumble into nothing after a few seconds.



Propellor: Some of these suck. Some blow. Either way you will need to be careful when trying to get past them!



3-way Colour Changer: This object will change your blob into one of three new colours depending on which side you touch.



Door: Figuring out the correct way of opening doors is the key to many levels!



Finish Flag: These objects float above the finish flags to make them easy to see.



Flux Transmitter: These objects transmit power from one place to another and allow switches to activate objects a long way away.



Force Field: These invisible barriers can act as walls or floors. Like so many objects in this game they can either help or hinder!



Gear: These objects will move under their own power and may block off areas, or allow access to new ones.



Grav Bender: Gravity behaves in strange ways inside these objects. when you see one you can be sure you're in for a strange and challenging time!



Gravity Door: These doors are opened and closed automatically by the tilting of the tray.



Guillotine: As you would suspect this object will cut your blob in half if you get caught under it.



Filter: These colour-coded force barriers will only let you pass if your blob is the matching colour.



Huebrick: Give Huebrick a push and he will roll over. Certain switches will only work if Huebrick is rolled onto them – and his colour must match that of the switch as well!



Jacob's Ladder: This object is a deadly hazard. If you stray too close its bolts of lightning will destroy your blobs. Some of these objects will only destroy mercury of a particular colour.



Bridge: You will have to figure out puzzles to lower these bridges. And sometimes they might not stay lowered for very long!



LubeCube: This little guy carelessly leaves a poisonous trail as he travels around. Be careful not to touch it!



Mercoïd: Beware Mercoïds! They will chase you and if they catch you they will eat your mercury.



Jerkoid: This type of mercoïd can shoot lightning bolts from its antennae just like a Jacob's Ladder! And with the same nasty results. . .



Spectroid: This type of Mercoïd prefers to eat mercury of a particular colour.



Platform: These platforms move under their own power unlike the Control Platforms.



Paint Shop: Pass your mercury through one of these and you will be changed into the corresponding colour.



Pendulum: Dodge these menaces as they swing back and forth.



Pile Driver: If you get caught under one of these you'll get smashed to pieces!



Pressure Switch: You will need a certain amount of mercury to activate a pressure switch. As more mercury touches the pressure pad the chevrons will light up. When all chevrons are lit the switch will activate.



State Changer: Any item that looks like this will transform your blob into one of four possible “states”: Normal, Cold, Hot or Solid State.



Pusher: These things continually push in and out and will be cunningly placed to force you to dodge them or lose your blobs!



Repulsor: The opposite of an Attractor, these objects will push your blobs away from them.



Schizoid: This aggressive relative of the common Mercoid will chase you but when it catches you it doesn't eat you. It explodes and scatters your blob to the four winds!



See-Saw Bridge: These bridges tip as your mercury crosses them. They remain tipped the way you leave them. So take care that this doesn't cause you problems later!



Spinner: Some of these need to be pushed to rotate. Some spin under their own power.



Stan: Stan is constantly on the move. If his path is obstructed he will just turn away and keep going. Certain switches can only be activated by Stan so you'll have to learn how best to steer him!



Stan/Huebrick Switch: These switches can only be activated by either Stan or Huebrick so it's up to you to persuade those guys to roll over them!



Switch: The most common item for triggering actions. Just roll your blob over the switch – providing your blob is the correct colour of course!



Teleporter: These objects work in linked pairs. Roll your blob into one and it will be transported instantly to the other teleporter.

Options Menu

The options menu allows you to customize the game's behaviour to suit your tastes. It contains the following categories:

Camera

The camera sub-menu allows you to change two things:

- **Snapping** – Pressing the buttons to rotate the camera left and right normally causes it to “snap” 90 degrees in the chosen direction. This can be changed to 45 degrees or freely rotating with no “snap” at all.
- **Direction** – Changes the direction of the camera rotation.

Control

The controller sub-menu allows you to choose between the available button configurations.

Audio

The audio sub-menu allows you to change the volume of the background music and game sound effects respectively.

Profile

This sub-menu is where you can save, load or change player profiles. You can also switch Auto-save on or off.

Ghost Player

The Ghost is a new feature of Mercury Meltdown. When activated, you will see a ghost replay of your best performance on a level while you are playing. These ghosts can also be saved to the Memory Stick Duo™. For more information see the section on Ghosts and Replays.



Colour Chart

This option enables or disables the colour-mixing chart that appears in the top-right of the game screen during play.

Extras Menu

Tutorial

You can play the tutorial at any time by selecting this option.

Playground

The Playground is a special Mercury level. It cannot be won or lost but it contains a lot of the different game objects. It can be used for practice or just for fun.

Videos

As you progress through the game you will see certain video sequences. Once seen they are added to this sub-menu so you can view them again.

Sound and Music

This sub menu allows you to play all of the game's sound effects and music tracks.

Credits

This option will play the game's credits sequence.

Ghosts & Replays

Mercury Meltdown offers two ways of recording your great performances: Ghosts and Replays.

Replays

You can choose to save a replay at the end of any level whether you won or lost. At the end of a level you may choose to view a

replay of your last attempt even if you don't save it to Memory Stick Duo™. You can save multiple replays of a single level. The only limit is the space on your Memory Stick Duo™. You can choose "Load Replay" from the main game to view any of your saved replays.

Ghosts

A ghost is a slightly different type of replay. You can switch "Ghost Player" on in the main game options. If you do then the following things happen:

Whenever you play a level a "ghost player" will be recorded – this is a recording of your best performance on the level. If you then play the level again you will see the ghost image of your best performance – try to beat it!

If you get a better score than any existing Ghost recording, your new performance will replace the old ghost data. At the end of a level you will get the chance to save your ghost to the Memory Stick Duo™. When loading a level, if ghost data exists for that level it will be loaded automatically. You can only store one ghost per level.



Multi-player

When you select "Multi Player" from the main menu you will be presented with a choice of either hosting a multi-player game or joining a multi-player game within the PSP® system's wireless range.

Hosting a game

When you choose to host a game the system will initialize the wireless system and then take you to a screen where it will wait for nearby players to join you. At any time you may press and hold the Select button to cancel the waiting process.

When another player joins your game the Host gets to choose between "Battle Mode" and "Party Games". If the host chooses "Battle Mode" you proceed to the normal level selection screen. From here any level that is unlocked on the Host machine can be chosen as your battle arena!

If "Party Games" are chosen any Party Game that is unlocked on the Host machine will be available for selection. See the manual section on Party Games for more information.

Joining a game

If you select "Join a Game" you are presented with a list of the available Mercury Meltdown game hosts that are within wireless range. When you select the game you wish to join you will be asked to wait while the host chooses the type of game and which levels you will play. At any time during the connection and selection process you may press and hold the Select button to disconnect from the network.

Battle Mode

Battle mode games take place on the main game levels. However in Battle Mode the bonus items are replaced with Battle Pick-ups. These pick-ups either help you or hinder your opponent and should be grabbed whenever possible!

On each level the winner is whichever player completes the level first. Each player is awarded one point for winning a level and you can play as many levels as you like! Note that only levels that are unlocked on the Host's machine are available for Battle Mode play.

Battle Pick-ups

Look out for these items in Battle Mode games – they could make the difference between winning and losing!



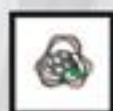
Melter:

Melt your opponent's blob into tiny pieces.



Booster:

Strap the booster on for a speed increase!



Tortoise:

Grab the tortoise to turn your opponent into Cold (and slow) Mercury.

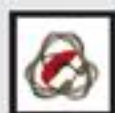


Hare:

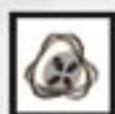
Turns the opposing blob into Hot Mercury – it will move a little faster but be harder to control.

**Switcher:**

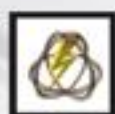
Switch places with your opponent.

**Magnet:**

Magnetizes your opponent's Mercury. It will stick to any nearby surfaces and be unable to move.

**Reverse Controls:**

This most evil of pick-ups temporarily reverses your opponent's controls.

**Zapper:**

Causes lightning to destroy some of your opponent's blob.

**Bouncy:**

This pick-up turns your opponent's entire world bouncy!

**Lights Out:**

This pick-up turns out the lights!

Party Games

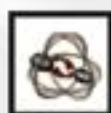
If you collect enough bonus items in the main game you can unlock these great party games. Enjoy them on your own or play against a friend!

Each party game is preceded by a few screens of instructions and hints. If you wish to skip past all of these and get straight into the action press the START button.

Rodeo



In a Rodeo game the aim is simple – hang on as long as you can! Your blob is on a small tray that tips as normal. A fan moves on a rail that surrounds the level. The fan blows ever more strongly and you will not be able to hang on for long! However, as we are kind to you we have added a pick-up that slows the fan down temporarily. You will need to grab as many of these as possible to beat the highest scores!



This pick-up weakens the fan power.

Rodeo Controls:

Use the analog stick to tilt the tray.

Multi-player Rodeo



When playing in 2-player mode you each take turns to control the blob or the fan.

Multi-player Rodeo Controls:

Blob Player:

Use the analog stick to tilt the tray.

Fan Player:

Use the analog stick to move the fan.

× button – Power Boost

Paint



To win a game of Paint your mercury blob leaves a coloured trail behind. Use this coloured trail to cover more area than your opponent before time runs out!

When playing single-player Paint your opponent is a Paintoid. Paintoids are cousins to the Mercoids but they're a bit friendlier and they leave behind a coloured trail too! If you get too close to a Paintoid it will teleport away from you.

Paint Game Power-ups



Bomb:

If you touch a bomb it will explode and shower your mercury across the tray!



Paint Bomb:

Paint bombs also explode on touch. When a paint bomb explodes it covers the nearby area in the colour of whoever touched it.



Water Bomb:

Water bombs explode on contact and wash the nearby area completely clean of paint.

Paint Controls:

Use the analog stick to tilt the tray.

Multi-player Paint:

When playing two-player Paint your opponent replaces the Paintoid. As usual whoever covers the most area wins.

Multi-player Paint Controls

Both players:

Use the analog stick to tilt the tray.

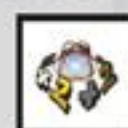
Shove



Shove is a

game of skill and precision! Shove your mercury to the center of the target for maximum points. Avoid the hazards and pick up the multipliers as well.

Shove Score Multipliers



Shove Multiplier

Grab this item to multiply your score.

Shove Controls

Before shoving:

Use the analog stick to aim your blob.

Use $\leftarrow \rightarrow$ to move the blob

$\times$ button: Set Shove power

After shoving:

$\square$ button: Decrease friction (make the blob move faster)

$\bigcirc$ button: Increase friction (slow the blob down)

Multi-player Shove

In multi-player Shove take turns with your opponent and the combined score of all the Shoves in the match decides the winner!

Race

Race your mercury against the clock or another player!



Checkpoints

As you pass a checkpoint you will see your split time.



Booster

Hit these to get a huge speed boost for a short time.

Race Controls

Use the analog stick to tilt the track.

Multi-player Race

The Host will choose which track you race on. The controls are the same as in single-player mode.

Metrix



Metrix is a puzzle challenge. Place coloured blobs so they form groups of 3 or more. When you connect 3 or more blobs they explode and three things happen: You fill some of the mercury gauge, you score points and you earn a few extra seconds of time. When the mercury gauge is full you advance one level. When time runs out the game ends and your score determines how well you did!

Firstly you place blobs in the hopper to make a set. A set is completed when 3 blobs are placed adjacent to each other – diagonals do not count. Place your blob-sets into the tray to explode any sets of 3 or more.

Metrix Pick-ups



Bonus Star

Explode these stars for extra points.



Bomb

When you detonate a Bomb it destroys all blobs in play that match its colour.



Clock

If you pick up a Clock the countdown timer will stop for a few seconds.

Metrix Controls

Use analog stick or directional buttons to place blobs or sets

× button - Confirm action

○ button - Cancel action

L **R** Move camera

Two Player Metrix

Two-player Metrix is an battle of endurance! Stay alive longer than your opponent and you win!

Two-player Metrix Pick-ups

The pick-ups from the single player game also appear in the multi-player game, with the addition of one new one:



Freezer:

When you pick up the Freezer your opponent will be unable to place sets for a few seconds.

Credits

Ignition Entertainment Ltd.

Managing Director

Vijay Chadha

Sales Director

Ajay Chadha

Marketing Director

Greg Baverstock

Head of Operations

Jim Philpot

Printed Materials Manager

Kelly-ann Styles

Product Managers

Peter Rollinson

Manoj Kumar

UK Sales Manager

Carl Franks

International Sales Manager

Phu Tien

Information Technology

Danny Bailey

Logistics

Joy Sreeraman

Localisation and DTP Support

Partnertrans

Ignition Japan

General Manager

Kaz Takeshita

Ignition USA

President

Paul Robinson

Director of Product

Development USA

Ken Gratz

Account Representative

Jaime Robinson

Digi-Guys

Creative and Managing Director

Andy Whitehurst

Ignition Banbury

Head of Studio

Ed Bradley

Head of Art

Drew Northcott

QA Manager

Rob Palfreman

Design

Rich Hancock

Mark Walden

Art

Norm Chung

Andy Debus

Dan McCaul

John Moss

Chris Sharpley

Nina Simeone

Kevin Wicks

Programming

Kieren Bloomfield

Ed Bradley (again)

Ste Butcher

Morris Butler

Oscar Forth

Gordon Hayes

Steve Jones

Jeb Mayers

Fred O'Rourke

Ade Smith

Gareth Thomas

Richard Turnbull

Audio

John Hancock

Gordon Hayes

QA Technicians

Arash Amini

Steve Chimes

Will Jenkins

Michelle Leonard

Dave Newson

Mike Watt

Administration

Bev Souter

Credits

Special Thanks To:

Ade Scotney (for keeping us going), Yuji Nakamura (for everything), Fynlay Chadha, Shino & Elise Gratz, Katie, Tyler, Xan, Troy & Tanner Robinson, Robert Philpot, Bethany and Ellie, Layla and Karina, Wendy, Nick & Thomas, Liz, Martine, Anne-Marie, Tor, Joanne, Justine, Caroline & Jess, Sue, Hannah, Tim, Mike, Mary & Jack, An, Kate, little Sammy man & Kiera, Joanne & Eimear, Jazz and Jack Gooby.

Thanks To:

SN Systems, Yeah THANKS 'Way of the Rodent', The Priory, The Exchange crew for liquid inspiration, Denise, The Flying Baguette, Our local games store staff, Bagel Bite for delivering our breakfast, Bog the Sanity Checker. Voice samples from Black 2 Black and Hallelujah.

WARRANTY INFORMATION

Ignition Entertainment Ltd, limited warranty:

Ignition Entertainment Ltd. warrants to the original consumer purchaser that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective product will be replaced free of charge. Please retain the original or a photocopy of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement, return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact Ignition Entertainment Ltd. to obtain support at support@ignitionent.com or +44 1992 703963.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Ignition Entertainment Ltd. software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect. This warranty is in lieu of other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Ignition Entertainment Ltd. Any warranties applicable to this software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Ignition Entertainment Ltd. be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Ignition Entertainment Ltd. software product.

Published by

Ignition Entertainment Ltd

168-172 Brooker Road

Waltham Abbey

Essex, EN9 1JH, UK.

CUSTOMER SUPPORT

Customer Services

E-mail **enquiries@ignitionent.com**

Phone **+44 (0) 1992 703963**

Post **168-172 Brooker Road, Waltham Abbey,
Essex, EN9 1JH, UK.**

Web **www.ignitionent.com**

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911*
*(Calls charged at local rate)	
Belgique/België/Belgien	011 516 406
Tarif appel local / Lokale kosten	
Česká republika	222 864 111
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech	
Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	
Danmark	70 12 7013
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	
Deutschland	01805 766 977*
*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	
Ελλάδα	801 11 92000*
*Εθνική Χρέωση	
España	902 102 102
Tarifa nacional	
France	0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	
Ireland	0818 365065
All calls charged at National Rate	
Israel	09 971170
Italia	199 116 266
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto	
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	
Malta	23 436300
Local Rate	
Nederland	0495 574 817
Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	
New Zealand	09 415 2447
National Rate	
Norge	81 55 09 70
0,55 NOK i startavgift og deretter 0,39 NOK pr. Minutt	
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	
Österreich	0820 44 45 40*
*(0,116 Euro/Minute)	
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal	707 23 23 10*
*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	
Suomi	0600 411 911
0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	
Sverige	08 587 822 25
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	
UK	08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes.	

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.

PRÉCAUTIONS

Ce disque contient un logiciel de jeu destiné au système PSP® (PlayStation®Portable). N'utilisez jamais ce disque avec un autre système : cela pourrait l'endommager. Lisez attentivement le mode d'emploi du système PSP® afin d'éviter une mauvaise utilisation. N'exposez pas le disque à une forte source de chaleur, aux rayons du soleil ni à une zone d'humidité. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, n'utilisez pas de disque fissuré ou déformé, ni de disque réparé avec une bande adhésive.



Appuyer sur le côté du disque comme indiqué et soulever légèrement pour le retirer. Ne pas forcer pour ne pas endommager le disque.



Placer le disque comme indiqué et exercer une légère pression jusqu'au dédic. Ranger le disque correctement pour ne pas l'endommager.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes, succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous-même ou un membre de votre famille êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le système PSP® et ce disque sont équipés de mécanismes de protection technique destinés à empêcher la reproduction non autorisée des éléments de ce disque soumis à un copyright. Toute utilisation non autorisée de marques déposées et toute reproduction non autorisée d'éléments soumis à un copyright en contournant ces mécanismes, ou de toute autre façon, constitue un délit.

Si vous possédez des informations sur des produits piratés ou sur les méthodes employées pour déjouer nos mesures de protection technique, veuillez nous en avvertir par e-mail à anti-piracy@eu.playstation.com ou contacter votre service consommateur local dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

CONTRÔLE PARENTAL

Ce logiciel pour PSP® (PlayStation®Portable) Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP®.

ULES-00466

Jeu © 2006 Ignition Entertainment Limited. Programmes de bibliothèque © 2003-2006 Sony Computer Entertainment Inc. sous licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. DESTINÉ À UN USAGE STRICTEMENT PERSONNEL. Il est formellement interdit de copier ce produit, de l'adapter, de le louer, de le prêter, de le distribuer, d'en extraire des données, de le revendre, de l'utiliser dans les salles d'arcade, de monnayer son utilisation, d'en faire des présentations publiques, de le diffuser et de le transmettre par Internet, par le câble, ou par tout autre moyen de télécommunication. Il en est de même pour les marques commerciales et les droits d'auteur qui composent ce produit. Édité par Ignition Entertainment Limited. Développé par Ignition Entertainment Limited.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu.

Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivants :



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR
SEXUELLE



STUPEFIANTS



DISCRIMINATION

Pour plus d'informations, visitez le site : [//www.pegi.info](http://www.pegi.info).

NIVEAUX DE CONTRÔLE PARENTAL

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

MERCURY★ MELTDOWN

Table des matières

Table des matières	1
Installation	2
Commandes	3
Bienvenue dans l'univers de Mercury Meltdown !	
Ecran titre.....	4
Menu des profils	4
Didacticiel.....	5
Mercury Meltdown, le jeu	
Solo	6
Epreuves	6
Progression	6
Panneau de progression dans le niveau	7
Laboratoires	7
Commandes de la caméra	7
Mode Vue libre	8
Comment jouer	8
L'écran de jeu	8
Score et progression	9
Règles de mélange des couleurs	10
Éléments du jeu	12
Menu des options	14
Menu des suppléments	15
Fantômes	16
Multijoueur	16
Héberger une partie	16
Rejoindre une partie	17
Mode Combat	17
Jeux par équipe	18
Crédits	23
Garantie	25
Support technique	26

INSTALLATION

Installez votre console PSP® conformément au mode d'emploi. Allumez votre console PSP®, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu MERCURY MELTDOWN™, face imprimée vers l'arrière de la console PSP®, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône  dans le menu Home (accueil), puis choisissez l'icône . Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche  pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression

mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP®. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP®, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP® ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP®Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP®.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP® à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP®.

Configuration de la console PSP® (PlayStation®Portable)



Commandes

Touche	Commande de jeu par défaut	Commande de jeu alternative	Commande des menus
Touches directionnelles	Changer de mode caméra & changer de cible	Mode caméra & cible	Sélectionner dans les menus
Pad analogique	Incliner le plateau	Incliner le plateau	Sélectionner dans les menus
Touche ○	Faire pivoter la caméra	Zoom avant	Annuler
Touche ×	Incliner la caméra vers le bas	Incliner la caméra vers le bas	OK
Touche □	Faire pivoter la caméra	Zoom arrière	–
Touche △	Incliner la caméra vers le haut	Incliner la caméra vers le haut	–
Touche [L]	Zoom arrière	Faire pivoter la caméra	–
Touche [R]	Zoom avant	Faire pivoter la caméra	–
Touche START	Pause	Pause	–
Touche SELECT	Mode Vue libre/aide	Mode Vue libre/aide	–
Touche HOME	Quitter le jeu	Quitter le jeu	Quitter le jeu

Bienvenue dans l'univers de Mercury Meltdown !

Une fois encore, vous devez prendre le contrôle d'un blob de métal liquide pour franchir tous les obstacles qui se dressent en travers de votre chemin !

Ecran titre



A partir de l'écran titre, appuyez sur la touche START ou X pour continuer. Si vous n'appuyez sur aucune touche, le jeu revient à cet écran et passe automatiquement en mode Démo.

Menu des profils

Les profils permettent d'enregistrer votre progression dans le jeu. La première fois que vous jouerez, vous devrez certainement créer un profil. Voici comment procéder.



Sélectionnez « Créer profil » et saisissez le nom que vous souhaitez utiliser et un surnom de trois lettres à l'aide du clavier virtuel. Finissez en sélectionnant « OK ».



Note : si vous avez déjà joué à Mercury Meltdown, le jeu charge automatiquement le dernier profil que vous avez utilisé. Les autres profils peuvent être chargés à partir du menu des options.

Votre nouveau profil est sauvegardé sur le Memory Stick Duo™ si vous en avez inséré un. Mercury Meltdown utilise une fonction de sauvegarde automatique, aussi votre profil mis à jour sera-t-il sauvegardé chaque fois que vous progresserez dans le jeu.

Une fois votre profil sauvegardé, vous avez la possibilité de jouer le didacticiel.

Si vous voulez jouer sans attendre et sans créer de profil, sélectionnez l'option « Démarrage rapide », qui lance la partie à partir d'un profil par défaut. La sauvegarde automatique est désactivée en mode Démarrage rapide. Si vous décidez de sauvegarder votre partie après avoir choisi ce mode, vous avez la possibilité de la sauvegarder manuellement à la fin de chaque niveau. Cela vous permet de créer un profil, ce qui active la sauvegarde automatique.

Didacticiel

Le didacticiel vous montre comment jouer à Mercury Meltdown. Nous vous recommandons de le jouer au moins une fois, afin de vous familiariser surmonter les objectifs du jeu et les obstacles que vous aurez à vaincre !

Si vous préférez ne pas jouer le didacticiel juste après avoir créé votre profil, ne vous en faites pas. Vous pouvez le lancer à tout moment à partir du menu des suppléments.



Mercury Meltdown, le jeu

La partie commence par le menu principal :

Si vous ne faites rien à cet écran, le mode Démo se lance automatiquement. Regardez-le si vous voulez avoir un avant-goût de ce qui vous attend.

Vous pouvez également sélectionner une option du menu et découvrir le jeu par vous-même.



Solo

Cette option vous amène au jeu principal. La première chose que vous voyez est l'écran de choix de niveau :



Eprouvettes

Chaque niveau est symbolisé par une éprouvette. Allez à gauche ou à droite pour les faire pivoter. Au début, chaque éprouvette est vide, mais elles se remplissent au fur et à mesure que vous jouez les niveaux, en fonction du mercure que vous avez réussi à conserver à chaque fois.

Si vous arrivez à conserver tout le mercure d'un niveau, l'éprouvette correspondante est pleine et bouchée. De plus, deux étiquettes peuvent y être fixées, pour vous confirmer que vous avez réalisé le meilleur score pour ce niveau et que vous avez ramassé tous les objets bonus. Si vous obtenez les deux étiquettes tout en remplissant l'éprouvette, le bouchon de cette dernière sera en or au lieu d'être en liège !

Progression

- Déblocage labo – Indique la quantité de mercure que vous avez réussi à conserver pour débloquer le laboratoire suivant. Amassez-en suffisamment pour accéder aux niveaux suivants !
- Déblocage jeu par équipe – Indique votre progression pour ce qui est de compléter le prochain jeu par équipe. Ramassez les bonus pour remplir cette barre.

Panneau de progression dans le niveau

Cette zone indique où vous en êtes dans le niveau en cours :

- **mercure** – La quantité de mercure que vous avez conservée.
- **Bonus** – Le nombre d'objets bonus que vous avez ramassés.
- **Temps** – Votre meilleur temps pour terminer le niveau.
- **Tableau des meilleurs scores** – Compile les 5 meilleurs scores par niveau.

Laboratoires

Mercury Meltdown vous propose un total de 8 laboratoires, contenant chacun 16 niveaux. Vous devez conserver une certaine quantité de mercure pour débloquent le laboratoire suivant.

Dans chaque laboratoire, vous pouvez jouer les niveaux dans l'ordre qui vous convient. Vous pouvez également rejouer les niveaux que vous avez déjà terminés afin d'essayer d'y conserver davantage de mercure.

Commandes de la caméra

La caméra de jeu vous propose deux modes : suivi d'un seul blob ou de tous. Si vous choisissez de suivre tous les blobs, la caméra procède aux réglages nécessaires pour garder tous les blobs de mercure visibles à l'écran. Si vous préférez suivre un seul blob, vous contrôlez le blob que vous suivez. En mode Suivi d'un seul blob, vous pouvez également zoomer sur le blob.

Les commandes de la caméra sont les suivantes :

• Touches directionnelles haut et bas

Passer du Suivi d'un seul blob au Suivi de tous les blobs.

• Touches directionnelles gauche et droite

Changer de blob à suivre (en mode Suivi de tous les blobs uniquement).



Cette icône s'affiche brièvement à l'écran lorsque vous passez en mode Suivi de tous les blobs.



Cette icône s'affiche brièvement à l'écran lorsque vous passez en mode Suivi d'un seul blob.

Mode Vue libre

Appuyez sur la touche SELECT pour accéder au mode Vue libre. Ce mode met le jeu sur pause et vous permet de contrôler la caméra comme bon vous semble. Cela vous permet d'examiner le niveau et de planifier votre stratégie, mais encore d'avoir une bonne idée du comportement de certains éléments.

Les commandes sont les suivantes :

Pad analogique

Déplacer la caméra dans le niveau

Touches

Faire pivoter la caméra

Touches directionnelles

Sélectionnez un élément à inspecter et lisez le texte qui s'affiche à l'écran.

Comment jouer

Le but du jeu est simple : amenez autant de mercure que vous pouvez au bloc de fin, et ce le plus rapidement possible !

Certains niveaux offrent plusieurs blocs de fin. Certains blocs sont colorés, auquel cas votre blob doit être de la même couleur pour que vous puissiez

gagner. Il n'y a pas de quantité minimale de mercure nécessaire, et le niveau est considéré terminé même si vous touchez le bloc final avec un tout petit peu de mercure. Toutefois, dans certains niveaux, il est impossible d'arriver à la fin si l'on ne conserve pas une certaine quantité de mercure

L'écran de jeu



- 1. Temps restant :** diminue peu à peu. Essayez de finir le niveau avant la fin du temps imparti !
- 2. Mercure restant :** indique quelle quantité de mercure vous avez réussi à conserver.
- 3. Mercure nécessaire :** vous perdez automatiquement si la jauge de mercure restant tombe en dessous de ce niveau.

- 4. Flèche de blob :** cette flèche indique tout blob de mercure situé en dehors de l'écran.
- 5. Flèche de fin :** cette flèche indique dans quelle direction se trouve le bloc de fin.
- 6. Charte colorée :** les règles de mélange des couleurs sont expliquées plus loin mais ce diagramme permet de se rappeler facilement comment mélanger les blobs pour obtenir les couleurs nécessaires. Dans certaines situations, le minuteur (1) est remplacé par un visage. Les expressions de ce visage ont des sens différents :



Vous avez réussi à terminer le niveau !



Oups ! Vous êtes tombé...



Vous avez perdu trop de mercure.



Vous ne pouvez plus transformer votre mercure pour obtenir la couleur nécessaire pour finir le niveau. Par exemple, si le bloc de fin est jaune, il vous faut un blob rouge et un blob vert pour obtenir du jaune. Si vous perdez votre blob vert et qu'il ne vous reste que le rouge, ce visage s'affiche et le niveau s'achève.



Fin du temps imparti. Vous pouvez tout de même terminer le niveau, mais votre score sera moins élevé.

Score et progression

Lorsque vous terminez un niveau, vous marquez un score dépendant du temps qu'il vous a fallu et de la quantité de mercure que vous avez conservée. Chaque niveau a un temps imparti. Si vous allez plus vite, vous marquerez des points supplémentaires. Vous marquez également plus de points si vous ramassez les objets bonus. Le jeu enregistre votre temps et le mercure que vous avez conservé, ce qui vous permet de rejouer n'importe quel niveau pour améliorer votre score si vous le souhaitez.

Vous êtes également récompensé de vos efforts. Conservez suffisamment de mercure pour débloquent de nouveaux niveaux et ramassez les objets bonus pour débloquent les jeux par équipe et d'autres éléments de jeu. Et enfin, si vous réalisez le meilleur score à chaque niveau, cela débloquent... eh bien, nous n'en dirons pas plus afin de vous laisser la surprise !

Vous marquez les points suivants :

- 1% de mercure = 500 points. 100% de mercure = 50 000 points
- Faire mieux que le temps imparti = 1 000 points par seconde
- Objet bonus = 2 000 points

Règles de mélange des couleurs

Les couleurs du mercure obéissent aux règles du spectre lumineux. Cela signifie que les trois couleurs primaires sont le **rouge**, le **vert** et le **bleu**. Elles sont différentes des couleurs primaires en peinture (**rouge**, **jaune** et **bleu**), les règles de mélange étant elles aussi différentes.

Voici un diagramme qui devrait tout vous expliquer :



Couleur primaire

Bleu + rouge
Bleu + vert
Vert + rouge
Bleu + rouge + vert



Couleur secondaire

Bleu + rouge
Bleu + vert
Vert + rouge
Bleu + rouge + vert

Exemples de mélanges de couleurs

- Si un petit blob rouge est mélangé avec un gros blob vert, le blob résultant sera de couleur jaune et sa taille sera égale à la somme des deux autres
- Si un petit blob magenta (mélange de bleu et de rouge) est mélangé avec un gros blob vert, le blob résultant sera argenté.

La taille des blobs n'entre pas en ligne de compte pour ce qui est de la création de nouvelles couleurs. Le mélange aura lieu même si un blob est très petit et l'autre très gros.

Succès !

Lorsque vous terminez un niveau, Mercury Meltdown vous indique comment vous vous êtes débrouillé. Pour cela, le jeu vous communique votre score, la quantité de mercure que vous avez conservée et le temps que vous avez mis. Si vous avez réussi à ramasser tous les objets bonus du niveau ou si vous avez réalisé le meilleur score... et bien, vous verrez par vous-même les surprises qui vous sont réservées dans ce cas !

Si votre exploit est confirmé, vous avez la possibilité de saisir vos initiales dans le tableau des meilleurs scores. Cela fait, les choix suivants vous sont proposés :

- Réessayer ce niveau si vous voulez le rejouer...
- Aller au niveau suivant pour continuer la partie.
- Retourner au choix du niveau pour choisir un autre niveau.
- Voir ralenti si vous voulez revoir le niveau que vous avez réalisé.
- Sauver ralenti si vous voulez sauvegarder votre ralenti sur le Memory Stick Duo™.

Si vous aviez activé le fantôme avant le début de la partie, vous avez également la possibilité de sauvegarder ses données avant de quitter le niveau.

Echec...

Si vous perdez trop de mercure ou si vous ne pouvez plus obtenir la couleur de mercure requise, vous perdez et les options suivantes vous sont présentées :

- Réessayer ce niveau si vous voulez le rejouer...
- Aller au niveau suivant pour continuer la partie.
- Retourner au choix du niveau pour choisir un autre niveau.
- Voir ralenti si vous voulez revoir le niveau que vous avez réalisé.
- Sauver ralenti si vous voulez sauvegarder votre ralenti sur le Memory Stick Duo™.

Éléments du jeu



Propulseurs : émettent par intermittence des jets d'air qui propulsent le mercure vers le haut. Parfois utiles... mais pas toujours !



Aimants : essayent de vous attirer quand vous vous en approchez trop.



Bonus : ramassez-les pour marquer davantage de points et débloquent les jeux par équipe.



Blocs à rebond : vous rebondissez aussitôt lorsque vous les touchez.



Plates-formes contrôlables : mettez votre blob en équilibre au bord de ces plates-formes et elles iront dans la direction correspondante.



Convoyeurs : ces tapis roulants ont des vitesses et des forces de traction différentes.



Blocs croulants : méfiez-vous d'eux, car ils s'écroulent en quelques secondes lorsque vous les touchez !



Hélices : certaines vous repoussent, d'autres vous aspirent. Méfiance quand il vous faut les franchir !



Changeurs de couleur : changent la couleur de votre blob selon le côté que vous touchez (3 couleurs possibles).



Portes : trouver comment ouvrir les portes est la clé de nombreux niveaux !



Drapeaux de fin : aident à mieux voir les blocs de fin.



Transmetteurs de flux : transmettent de l'énergie d'un endroit à l'autre, ce qui permet aux interrupteurs d'actionner certains éléments à distance.



Champs de force : ces barrières invisibles peuvent prendre la forme de murs ou de planchers. Comme beaucoup d'éléments, ils peuvent vous aider ou vous bloquer.



Engrenages : ces objets peuvent vous bloquer ou vous permettre d'accéder à de nouvelles zones.



Inverseurs de gravité : la gravité se comporte bizarrement dans ces éléments. Attendez-vous à ce qu'ils vous causent des problèmes !



Portes à gravité : ces portes s'ouvrent et se ferment automatiquement lorsque vous inclinez le plateau.



Guillotines : ces objets coupent votre blob en deux si vous passez dessous.



Filtres : ces filtres de couleur ne vous laissent passer que si votre blob est de la bonne couleur.



Huebrick : poussez Huebrick et il roule dans la direction correspondante. Certains interrupteurs ne s'actionnent que si vous faites rouler Huebrick dessus... et sa couleur doit être la même que celle de l'interrupteur !



Echelles de Jacob : ces objets sont extrêmement dangereux et l'électricité qu'ils génèrent risque de détruire votre blob si vous approchez trop près. Certaines ne détruisent que le mercure d'une certaine couleur.



Ponts : vous devez résoudre des problèmes pour abaisser ces ponts... et certains se relèvent très vite !



Cubes-limaces : ces créatures laissent une traînée toxique derrière eux. Attention à ne pas la toucher !



Mercoïdes : méfiez-vous des Mercoïdes ! Ils vous pourchassent et, s'ils vous rattrapent, ils vous dévoreront !



Electroïdes : ces Mercoïdes lancent des éclairs par leurs antennes, comme les échelles de Jacob ! Et le résultat est tout aussi déplaisant...



Spectroïdes : ces Mercoïdes préfèrent dévorer le mercure d'une certaine couleur.



Plates-formes : contrairement aux plates-formes contrôlables, celles-ci bougent toutes seules.



Magasins de peinture : traversez-les et votre mercure prendra la couleur correspondante.



Pendules : évitez ces menaces qui vont et viennent.



Ecraseurs : si vous vous retrouvez en dessous, vous serez réduit en bouillie !



Interrupteurs à pression : il faut une certaine quantité de mercure pour les activer. Plus il y a de mercure qui les touche, plus les chevrons s'allument. Quand tous sont allumés, les interrupteurs s'actionnent.



Changeurs d'état : ces éléments transforment votre blob pour lui donner l'un des « états » suivants : Normal, Froid, Chaud ou Solide.



Pousseurs : ces éléments ne cessent de pousser et vous devrez les éviter pour ne pas perdre votre blob.



Repousseurs : ces éléments fonctionnent à l'inverse des aimants. Ils repoussent votre blobs.



Schizoïdes : ces cousins agressifs des Mercoïdes vous pourchassent mais ne vous dévorent pas s'ils vous rattrapent. Au lieu de cela, ils explosent, dispersant votre blob aux quatre vents !



Ponts à bascule : ces ponts s'inclinent lorsque votre blob passe dessus. Ils restent dans la position dans laquelle vous les laissez, alors, gare à ce que cela ne vous cause pas d'ennuis par la suite !



Tourneurs : certains tournent d'eux-mêmes, d'autres doivent être poussés par vos soins.



Stan : Stan est sans cesse en mouvement. Si un obstacle le bloque, il tourne et continue sa route. Certains interrupteurs ne peuvent être activés que par Stan, alors, apprenez comment contrôler ses déplacements.



Interrupteurs de Stan/Huebrick : ces interrupteurs ne peuvent être activés que par Stan ou Huebrick. A vous de faire en sorte que ces petits bonshommes les actionnent.



Interrupteurs : les objets les plus courants pour déclencher des actions. Il vous suffit de passer dessus... à condition que votre blob soit de la bonne couleur, bien sûr !



Téléporteurs : ces objets fonctionnent par deux. Entrez dans le premier et vous serez instantanément transporté jusqu'au second.

Menu des options

Le menu des options vous permet de personnaliser le jeu en fonction de vos préférences. Vous pouvez modifier les options suivantes :

Vue

Le sous-menu de la caméra vous permet de changer deux choses :

- Tourner – Le fait d'appuyer sur les touches pour tourner la caméra vers la gauche ou la droite la fait généralement tourner de 90 degrés d'un seul coup, mais vous pouvez aussi opter pour des tranches de 45 degrés ou pour une rotation libre.
- Direction – Pour changer le sens de la rotation de la caméra.

Contrôle

Le sous-menu de la manette vous permet de choisir entre plusieurs configurations de touches.

Audio

Le sous-menu audio vous permet de régler le volume de la musique, des bruitages du jeu et des bruitages du mercure, respectivement.

Profil

Ce sous-menu vous permet de sauvegarder, charger et modifier vos profils d'utilisateur. C'est également là que vous pouvez activer ou désactiver la sauvegarde automatique.

Joueur fantôme

Le fantôme est une nouveauté de Mercury Meltdown. Quand il est activé, vous jouez en même temps qu'un « fantôme » reproduisant votre meilleure performance pour ce niveau. Ce fantôme peut être sauvegardé sur le Memory Stick Duo™. Voir le paragraphe Fantômes et ralentis pour de plus amples précisions.



Charte colorée

Cette option active ou désactive le diagramme montrant les mélanges de couleurs en haut à droite de l'écran.

Menu des suppléments

Didacticiel

Vous pouvez jouer le didacticiel à tout moment en sélectionnant cette option.

Terrain de jeu

Le terrain de jeu est un niveau spécial. Vous ne pouvez ni gagner ni perdre, mais il renferme la plupart des éléments du jeu. Sélectionnez-le pour vous entraîner, ou juste pour le plaisir.

Vidéos

Vous verrez des séquences vidéo en progressant au fil du jeu. Toutes sont ajoutées à ce sous-menu afin que vous puissiez les revoir quand vous le souhaitez.

Son et musique

Ce sous-menu vous permet d'écouter la musique et les bruitages du jeu.

Crédits

Cette option lance les crédits du jeu.

Fantômes et ralentis

Mercury Meltdown vous offre deux façons d'enregistrer vos exploits : les fantômes et les ralentis.

Ralentis

Vous pouvez sauvegarder votre ralenti à la fin de chaque niveau, que vous l'ayez réussi ou non. A la fin d'un niveau, vous pouvez en voir le ralenti même si vous ne le sauvegardez pas sur votre Memory Stick Duo™.

Vous pouvez également sauvegarder plusieurs ralentis d'un même niveau, la seule limite étant déterminée par l'espace disponible sur le Memory Stick Duo™. Sélectionnez « Charger ralenti » à partir du jeu principal pour visionner vos ralentis sauvegardés.

Fantômes

Un fantôme est un autre genre de ralenti. Vous pouvez activer le « Joueur fantôme » à partir des options principales. Voici ce qui se produit si vous le faites :

Chaque fois que vous jouez un niveau, un « joueur fantôme » est enregistré. Il s'agit de l'enregistrement de votre meilleur parcours dans ce niveau. Si vous le rejouez, vous verrez ce fantôme reproduire le tracé que vous avez suivi lors de votre meilleur score. Essayez de le battre !

Si vous obtenez un meilleur score que le fantôme, votre nouvelle partie le remplace. A la fin du niveau, vous avez la possibilité de sauvegarder votre fantôme sur le Memory Stick Duo™. Lorsque vous chargez un niveau, le fantôme correspondant se charge automatiquement. Vous ne pouvez stocker qu'un seul fantôme par niveau.



Multijoueur

Quand vous sélectionnez « Multijoueur » à partir du menu principal, le jeu vous propose d'héberger une partie multijoueur ou d'en rejoindre une qui se joue à portée de la communication sans fil de la PSP®.

Héberger une partie

Lorsque vous choisissez d'héberger une partie, la console initialise le mode de communication sans fil et vous amène à un écran où vous devez attendre qu'un autre joueur vous rejoigne. Si vous en avez assez d'attendre, vous pouvez revenir en arrière à tout moment en maintenant la touche SELECT enfoncée.

Quand un autre joueur rejoint votre partie, vous avez le choix, en tant qu'hôte, entre « Mode Combat » et « Jeux par équipe ».

Si vous choisissez « Mode Combat », vous accédez à l'écran de sélection normal.

A partir de là, tous les niveaux débloqués sur la PSP de l'hôte peuvent être choisis comme arène de combat.

Si vous avez choisi « Jeux par équipe », tous les jeux par équipe débloqués sur la PSP de l'hôte sont disponibles. Voir la partie du manuel évoquant les jeux par équipe pour de plus amples précisions.

Rejoindre une partie

Si vous choisissez « Rejoindre une partie », vous obtenez la liste de toutes les parties de Mercury Meltdown que vous pouvez rejoindre à porter. Quand vous avez sélectionné celle que vous souhaitez rejoindre, vous devez attendre un peu que l'hôte choisisse le type de jeu et le niveau à jouer. Vous pouvez vous déconnecter du réseau à tout moment en maintenant la touche SELECT enfoncée.

Mode Combat

Les parties du mode Combat se déroulent dans les niveaux principaux du jeu, la principale différence étant que les objets bonus sont remplacés par des pick-ups de combat qui vous aident ou servent à gêner votre adversaire. Alors, ramassez tous ceux que vous trouvez !

A chaque niveau, le vainqueur est celui qui termine le premier. Remporter un niveau permet de marquer 1 point et vous pouvez jouer autant de niveaux que vous le souhaitez. Notez toutefois que seuls ceux qui sont débloqués sur la console de l'hôte sont disponibles.

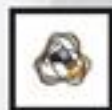
Pick-ups de combat

Cherchez ces objets en mode Combat, car ils pourraient bien vous permettre de remporter la victoire !



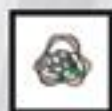
Chalumeau :

Faites fondre le blob de votre adversaire.



Booster :

Utilisez le booster pour augmenter votre vitesse !



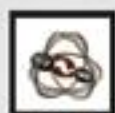
Tortue :

Attrapez la tortue pour transformer le blob de votre adversaire en mercure froid (plus lent).



Lapin :

Transforme le blob de l'adversaire en mercure chaud, plus rapide, mais aussi plus difficile à contrôler.

**Echangeur :**

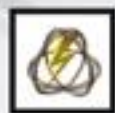
Pour changer de place avec votre adversaire.

**Magnétite :**

Aimante le mercure de votre adversaire, suite à quoi il se colle toutes les surfaces proches et devient incapable de bouger.

**Inversion des commandes :**

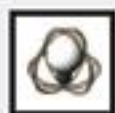
Ce redoutable pick-up inverse temporairement les commandes de votre adversaire.

**Foudre :**

Détruit une partie du blob de votre adversaire.

**Rebonds :**

Ce pick-up fait tout rebondir pour l'adversaire !

**Qui a éteint ? :**

Ce pick-up éteint la lumière !

Jeux par équipe

Si vous ramassez suffisamment d'objets bonus en mode normal, vous pouvez débloquent ces excellents jeux par équipe. Jouez-y seul ou contre un ami !

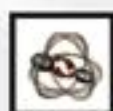
Chaque jeu par équipe est précédé de quelques écrans d'instructions et d'astuces. Appuyez sur la touche START si vous voulez les passer pour jouer sans attendre.

Rodéo

Dans une partie de type Rodéo, le but est simple : accrochez-vous le plus longtemps possible ! Votre blob se trouve sur un plateau qui s'incline comme d'habitude, mais un ventilateur se déplace sur un rail tout autour du niveau. Et le ventilateur souffle de plus en plus fort. Vous ne pourrez pas tenir éternellement !

Mais comme nous sommes gentils avec vous, nous avons ajouté des pick-ups ralentissant temporairement le ventilateur. Ramassez-en le plus possible si vous voulez pouvoir battre le meilleur score !





Ces pick-ups réduisent la puissance du ventilateur.

Commandes du jeu Rodéo :

Utilisez le pad analogique pour incliner le plateau.

Rodéo multijoueur



Quand vous jouez à 2, vous pouvez contrôler le blob et le ventilateur à tour de rôle.

Commandes du jeu Rodéo multijoueur :

Joueur du blob :

Utilisez le pad analogique pour incliner le plateau.

Joueur du ventilateur:

Utilisez le pad analogique pour déplacer le ventilateur.

Touche X – Augmentation de puissance

Peinture

Dans ce jeu, votre blob de mercure laisse une traînée de peinture derrière lui. Servez-vous en pour peindre une plus grande surface que votre adversaire avant la fin du temps imparti.

Lorsque vous jouez seul, votre adversaire est un Peinturoïde. Cette créature est de la même famille que le Mercoïde, mais en moins dangereux, et elle aussi laisse une traînée de couleur derrière elle. Si vous vous approchez trop près, le Peinturoïde se téléporte loin de vous.



Pick-ups de Peinture



Bombe :

Si vous touchez une bombe, elle explose et disperse votre blob aux quatre coins du plateau !



Bombe à peinture :

Les bombes à peinture aussi explosent quand on les touche. Quand cela se produit, elles peignent tous les environs de la couleur du blob qui les a touchées.



Bombe à eau :

Les bombes à eau explosent au contact et font disparaître toute la peinture dans les environs.

Commandes du jeu Peinture :

Utilisez le pad analogique pour incliner le plateau.

Peinture multijoueur :

Lorsque vous jouez à deux, votre adversaire remplace le Peinturoïde. Là encore, il faut recouvrir la plus grande surface de peinture possible pour l'emporter.

Commandes du jeu Peinture multijoueur :

Les deux joueurs :

Utilisez le pad analogique pour incliner le plateau.

Poussée



Poussée est un jeu d'adresse et de précision. Poussez votre blob jusqu'au centre de la cible pour marquer le plus de points possible. Evitez également les

obstacles et ramassez les multiplicateurs de score.

Multiplicateurs de score du jeu Poussée



Multiplicateur de poussée

Ramassez cet objet pour multiplier votre score.

Commandes du jeu Poussée

Avant de pousser :

Utilisez le pad analogique pour viser.

Utilisez $\leftarrow \rightarrow$ pour déplacer le blob

Touche $\times$: pour déterminer la force de poussée

Après avoir poussé :

Touche $\square$: pour réduire les frottements
(ce qui fait accélérer le blob)

Touche $\bigcirc$: pour augmenter les frottements
(ce qui ralentit le blob)

Poussée multijoueur

Votre adversaire et vous jouez à tour de rôle, le vainqueur étant déterminé par le total de toutes les poussées.

Course

Faites la course contre la montre ou contre un autre joueur.



Points de passage

Votre temps intermédiaire s'affiche lorsque vous arrivez à un point de passage.



Boosters

Touchez-les pour accélérer fortement pendant quelques instants.

Commandes du jeu Course

Utilisez le pad analogique pour incliner le circuit.

Course multijoueur

L'hôte choisit le circuit sur lequel la course doit se dérouler. Les commandes sont les mêmes qu'en solo.

Metrix

Metrix est un jeu de réflexion. Placez des blobs de couleur de sorte à constituer des groupes de 3 ou plus. Quand vous reliez au moins 3 blobs, ils explosent



et il se passe alors trois choses : vous remplissez votre jauge de mercure, vous marquez des points et vous gagnez quelques secondes supplémentaires. Quand la jauge de mercure est pleine, vous passez au niveau suivant. La partie s'achève au terme du temps imparti et votre score est alors comptabilisé. Commencez par placer des blobs dans la sauteuse pour créer un groupe de 3. Ils doivent pour cela être adjacents, les diagonales ne comptant pas. Cela fait, placez vos groupes de 3 blobs ou plus sur le plateau pour qu'ils explosent.

Pick-ups de Metrix



Etoile bonus

Faites exploser ces étoiles pour marquer des points supplémentaires.



Bombe

Quand vous faites exploser une bombe, elle détruit tous les blobs de même couleur.



Horloge

Si vous ramassez une horloge, le compte à rebours s'interrompt pendant quelques secondes.

Commandes du jeu Metrix

Utilisez le pad analogique ou les touches directionnelles pour placer blobs et groupes de blobs

Touche  – Confirmer l'action

Touche  – Annuler l'action

  – Déplacer la caméra

Metrix multijoueur

Si vous jouez à deux, Metrix devient une bataille d'endurance !
Restez en vie plus longtemps que l'adversaire pour gagner !

Pick-ups de Metrix multijoueur

Les pick-ups du jeu multijoueur sont les mêmes que ceux du jeu solo et il y en a un de plus :



Geleur :

Quand vous le ramassez, votre adversaire se retrouve incapable de placer des groupes de blobs pendant quelques secondes.

Credits

Ignition Entertainment Ltd.

Directeur

Vijay Chadha

Directeur des ventes

Ajay Chadha

Directeur du marketing

Greg Baverstock

Responsable des opérations, de la localisation et du développement

Jim Philpot

Maquette et conditionnement

Kelly-ann Styles

Responsable produit

Peter Rollinson

Manoj Kumar

Ventes (Royaume-Uni)

Carl Franks

Responsable des ventes internationales

Phu Tien

Technologie informatique

Danny Bailey

Logistique

Joy Sreeraman

Localisation, mise en page additionnelle et support PAO

Partnertrans

Ignition Japan

Directeur général

Kaz Takeshita

Ignition USA

Président

Paul Robinson

Directeur du développement produit USA

Ken Gratz

Représentant comptabilité

Jaime Robinson

Digi-Guys

Directeur général et directeur de la création

Andy Whitehurst

Ignition Banbury

Chef de studio

Ed Bradley

Directeur artistique

Drew Northcott

Directeur de l'assurance qualité

Rob Palfreman

Conception

Rich Hancock

Mark Walden

Infographie

Norm Chung

Andy Debus

Dan McCaul

John Moss

Chris Sharpley

Nina Simeone

Kevin Wicks

Programmation

Kieren Bloomfield

Ed Bradley (again)

Ste Butcher

Morris Butler

Oscar Forth

Gordon Hayes

Steve Jones

Jeb Mayers

Fred O'Rourke

Ade Smith

Gareth Thomas

Richard Turnbull

Audio

John Hancock

Gordon Hayes

Assurance qualité

Arash Amini

Steve Chimes

Will Jenkins

Michelle Leonard

Dave Newson

Mike Watt

Administration

Bev Souter

Credits

Un merci tout particulier à nos chers et tendres :

Ade Scotney (pour les encouragements), Yuji Nakamura (pour tout), Fynlay Chadha, Shino & Elise Gratz, Katie, Tyler, Xan, Troy & Tanner Robinson, Robert Philpot, Bethany and Ellie, Layla and Karina, Wendy, Nick & Thomas, Liz, Martine, Anne-Marie, Tor, Joanne, Justine, Caroline & Jess, Sue, Hannah, Tim, Mike, Mary & Jack, An, Kate, little Sammy man & Kiera, Joanne & Eimear, Jazz and Jack Gooby.

Merci à :

SN Systems, Oui MERCI 'Way of the Rodent', toute l'équipe de The Exchange pour l'inspiration liquide, Denise, The Flying Baguette, toute l'équipe de notre boutique de jeux locale, Bagel Bite pour nous avoir livré le petit-déjeuner, Bog qui a veillé sur notre santé mentale. Echantillons vocaux de Black 2 Black et Hallelujah.

GARANTIE

Garantie limitée Ignition Entertainment Ltd

Ignition Entertainment Ltd. garantit à l'acheteur d'origine que le support sur lequel ce programme informatique a été enregistré ne présentera pas de défaut, que ce soit au niveau de son contenu ou des matériaux qui le composent, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si un défaut pris en charge par cette garantie limitée intervient au cours de ces 90 jours, le produit défectueux vous sera remboursé gratuitement. Conservez bien votre facture (ou, à défaut, une photocopie) afin de pouvoir établir la date d'achat en cas de réclamation. Pour procéder à un échange, retournez le produit dans son emballage d'origine, ainsi que votre preuve d'achat, à votre vendeur. Si celui-ci refuse de vous l'échanger, veuillez contacter Ignition Entertainment Ltd. à l'adresse suivante : support@ignitionent.com, ou au : +44 1992 703963.

Cette garantie ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Elle est également nulle et non avenue si le défaut constaté au niveau du produit Ignition Entertainment Ltd. provient d'une mauvaise utilisation, de négligence ou de mauvais traitement. Elle remplace toutes les autres garanties possibles, Ignition Entertainment Ltd n'étant tenu par aucune autre obligation légale. Toutes les garanties applicables à ce logiciel, y compris pour ce qui concerne sa commercialisation ou son adéquation à un usage particulier, sont limitées au délai de quatre-vingt-dix (90) jours évoqué plus haut. Ignition Entertainment Ltd. ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable des dommages spéciaux ou indirects pouvant découler de la possession, de l'utilisation ou d'un mauvais fonctionnement de ce produit Ignition Entertainment Ltd.

Edité par

Ignition Entertainment Ltd

168-172 Brooker Road

Waltham Abbey

Essex, EN9 1JH, UK.

SUPPORT TECHNIQUE

E-mail **enquiries@ignitionent.com**

Téléphone **+44 (0) 1992 703963**

Courrier **168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, Royaume-Uni.**

Internet **www.ignitionent.com**

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia *(Calls charged at local rate)	1300 365 911*
Belgique/België/Belgien Tarif appel local / Lokale kosten	011 516 406
Česká republika Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	222 864 111
Danmark support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	70 12 7013
Deutschland *(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	01805 766 977*
Ελλάδα *Εθνική Χρέωση	801 11 92000*
España Tarifa nacional	902 102 102
France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	0820 31 32 33
Ireland All calls charged at National Rate	0818 365065
Israel	09 971170
Italia Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	199 116 266
Malta Local Rate	23 436300
Nederland Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	0495 574 817
New Zealand National Rate	09 415 2447
Norge 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	81 55 09 70
Österreich *(0,116 Euro/Minute)	0820 44 45 40*
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	707 23 23 10*
Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	0848 84 00 85
Suomi 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	0600 411 911
Sverige support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	08 587 822 25
UK National rate. Calls may be recorded for training purposes	08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.

PRECAUZIONI

Questo disco contiene un software di gioco per il sistema PSP® (PlayStation®Portable). Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi. Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PSP® per assicurarsi di utilizzarlo correttamente. Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. Non utilizzare dischi incurvati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.



Premi un lato del disco come mostrato e tira verso l'alto per estrarlo. Se usi troppa forza potresti danneggiare il disco.



Inserisci il disco come mostrato e premi lievemente verso il basso finché non senti un clic. Se inserisci il disco in modo scorretto, potresti danneggiarlo.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Gioca sempre in un ambiente ben illuminato. Fai pause regolari di circa quindici minuti ogni ora. Evita di giocare quando sei stanco o hai carenza di sonno. Alcuni individui sono sensibili alle luci o alle forme geometriche lampeggianti o tremolanti. Questi individui potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata e avere crisi epilettiche guardando la televisione o giocando con i videogiochi. Consulta il tuo dottore prima di giocare a un videogioco se soffri di epilessia o in caso si sia verificato qualcuno di questi sintomi durante il gioco: vertigini, visione alterata, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita di coscienza, stato confusionale e/o convulsioni.

PIRATERIA

Il sistema PSP® e questo disco contengono dei meccanismi tecnologici di protezione progettati per prevenire la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright presenti sul disco. L'uso non autorizzato dei marchi registrati o la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright compiuta aggirando queste protezioni o in qualsiasi altro modo sono proibiti dalla legge.

Se hai informazioni riguardanti prodotti pirata o metodi usati per aggirare le nostre misure di protezione, invia un email a **anti-piracy@eu.playstation.com** o chiama il numero del servizio clienti della tua zona indicato sul retro di questo manuale.

CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP® (PlayStation®Portable) Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP® per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP® game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP®. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP®.

ULES-00466

Gioco © 2006 Ignition Entertainment Limited. Programmi di libreria © 2003-2006 Sony Computer Entertainment Inc. concessi in licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PER USO PERSONALE. La copia non autorizzata, l'adattamento, l'affitto, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la vendita, l'uso in locali pubblici, lo sfruttamento a fini commerciali, la trasmissione, la diffusione in pubblico o su Internet, via cavo o tramite qualsiasi mezzo di telecomunicazione, l'accesso o l'uso di questo prodotto o dei marchi registrati e dei copyright che lo compongono sono vietati. Pubblicato da Ignition Entertainment Limited. Sviluppato da Ignition Entertainment Limited.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER FASCE D'ETÀ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI protegge i minori dai videogiochi non adatti alla loro età. ATTENZIONE! Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI non fa riferimento al livello di difficoltà del videogioco.

Il sistema PEGI, strutturato in due parti, permette ai genitori e a chi acquista videogiochi che verranno utilizzati da bambini di scegliere prodotti adeguati all'età dei giocatori. La prima parte del sistema PEGI consiste nella classificazione per fasce d'età:



La seconda parte del sistema PEGI è composta da icone che indicano il tipo di contenuto del videogioco. In base al tipo di gioco e al suo contenuto, possono essere presenti anche più icone. La fascia d'età assegnata al gioco riflette l'intensità del contenuto. Le icone sono:



VIOLENZA



VOLGARITÀ



PAURA



SESSO



DROGA



DISCRIMINAZIONE

Per ulteriori informazioni, visita il sito internet <http://www.pegi.info>

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITORI	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

MERCURY★ MELTDOWN

Sommario

Sommario	1
Preparazione	2
Configurazione del sistema PSP®	3
Benvenuto	
Schermata principale	4
Menu profilo.....	4
Tutorial	5
Mercury Meltdown – il Gioco	
Giocatore singolo	6
Provette	6
Avanzamento partita.....	6
Riquadro stato livello	7
Laboratori.....	7
Comandi telecamera.....	7
Modalità visuale libera	8
Come si gioca	8
Schermata di gioco	8
Punteggio e avanzamento	9
Regole per mescolare i colori.....	10
Oggetti	12
Menu opzioni	14
Menu degli extra.....	15
Fantasma	16
Multigiocatore.....	16
Ospitare una partita	16
Partecipare ad una partita.....	17
Modalità battaglia	17
Party Game	18
Riconoscimenti	23
Garanzia	25
Supporto Tecnico	26

PREPARAZIONE

Allestisci il sistema PSP® seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP®. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu HOME. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di MERCURY MELTDOWN™ con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP®, quindi chiudi il coperchio vano disco.

Selezionare l'icona  dal menu Home, quindi selezionare l'icona . Apparirà un'immagine del software. Selezionare l'immagine e premere il tasto  per avviare il caricamento.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le

ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provvisoria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®.

I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP®Game inserito nel loro sistema PSP®.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP® di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP®.

Configurazione del sistema PSP® (PlayStation®Portable)



Comandi di gioco

Tasto	Comandi di gioco predefiniti	Comandi di gioco alternativi	Comandi menu
Tasti direzionali	Modifica mod. telecamera o modifica obiettivo	Modalità telecamera & obiettivo	Seleziona oggetto menu
Pad analogico	Inclina il piano	Inclina il piano	Seleziona oggetto menu
Tasto ○	Ruota telecamera	Zoom avanti	Annulla
Tasto ×	Inclina telecamera giù	Inclina telecamera giù	OK
Tasto □	Ruota telecamera	Zoom indietro	--
Tasto △	Inclina telecamera su	Inclina telecamera su	--
Tasto [L]	Zoom indietro	Ruota telecamera	--
Tasto [R]	Zoom avanti	Ruota telecamera	--
Tasto START	Pausa	Pausa	--
Tasto SELECT	Modalità visuale libera/aluto	Modalità visuale libera/aluto	--
Tasto HOME	Abbandona partita	Abbandona partita	Abbandona partita

Benvenuto in Mercury Meltdown!

Metti nuovamente alla prova la tua abilità nel guidare la bolla metallica tra gli ostacoli che trovi lungo il cammino!

Schermata principale



Nella schermata principale, premi il tasto START o X per avanzare. Se non premi alcun tasto, il gioco tornerà in questa schermata e avvierà la modalità Demo.

Menu profilo

Il profilo registra i tuoi progressi durante il gioco. Se non hai mai giocato prima puoi creare un profilo in questo modo:



Seleziona "Crea profilo", inserisci il tuo nome e un nickname di 3 lettere utilizzando la tastiera sullo schermo. Conferma ogni lettera selezionando "OK".



Nota: se si è già giocato, verrà caricato automaticamente il profilo del giocatore che ha giocato più recentemente. Altri profili possono essere caricati dal menu Opzioni.

Il tuo nuovo profilo verrà salvato sulla Memory Stick Duo™, se presente. Mercury Meltdown dispone di una funzione di autosalvataggio che permette di salvare il Profilo aggiornato ogniquale volta che avanzi nel gioco.

Una volta salvato il profilo, puoi giocare seguendo il Tutorial... Se vuoi entrare direttamente in azione senza creare un Profilo, seleziona "Inizio rapido" e potrai cominciare una partita con un profilo prestabilito. Scegliendo Inizio rapido l'autosalvataggio è disabilitato. Se decidi di salvare i tuoi progressi dopo l'Inizio rapido puoi farlo salvando manualmente la partita dopo aver superato un livello. Facendo questo, potrai creare un Profilo e attivare quindi l'autosalvataggio.

Tutorial

Il Tutorial ti insegna a giocare a Mercury Meltdown. Ti consigliamo di giocarci almeno una volta per capire quali sono gli obiettivi del gioco e gli ostacoli che dovrai affrontare!

Se decidi di non seguire il Tutorial subito dopo aver creato il tuo Profilo, non preoccuparti: puoi giocare con il Tutorial ogni volta che vuoi selezionandolo dal menu degli extra.



Mercury Meltdown - Il gioco

Il gioco si avvia mostrandoti il menu principale:

Non facendo nessuna azione quando viene visualizzata questa schermata, potrai seguire la modalità dimostrazione e scoprire cosa ti aspetta!

In alternativa, puoi selezionare un menu opzioni e scoprirlo da solo.



Giocatore singolo

Questo menu ti porta dritto nel gioco. Per prima cosa, ti verrà mostrata la schermata per selezionare il livello:



Provette

Ogni livello è rappresentato da una provetta. Spostati a sinistra e a destra per ruotare l'anello delle provette. Inizialmente ogni provetta è vuota e quando termini un livello questa si riempirà di tanto mercurio quanto ne hai conservato durante il livello.

Quando riesci a conservare tutto il mercurio in un livello, la provetta si riempie e compare un tappo in cima. Insieme al tappo possono apparire 2 etichette sulla provetta: una per aver raggiunto la prima posizione nella tabella dei record e uno per aver raccolto tutti i bonus. Se conservi tutto il mercurio ED entrambe le etichette riceverai un tappo dorato al posto di uno normale!

Avanzamento partita

- Sblocco laboratorio - indica la quantità di mercurio salvato per sbloccare il laboratorio successivo. Quando si riempie il set successivo di livelli è tuo!
- Sblocco party game - mostra i tuoi progressi per sbloccare il prossimo party game. Raccogli i bonus per riempire la barra.

Riquadro stato livello

Questa zona mostra lo stato del livello attuale

- **Mercurio** - Quantità conservata.
- **Bonus** - Indica il numero di bonus raccolti.
- **Tempo** - Indica il miglior tempo con cui hai completato il livello.
- **Tabella record** - Indica i 5 miglior risultati ottenuti nel presente livello.

Laboratori

Mercury Meltdown prevede 8 laboratori, con 16 livelli ciascuno. Devi salvare una certa quantità di mercurio per poter sbloccare il laboratorio successivo.

All'interno di ciascun laboratorio puoi accedere ai livelli nell'ordine che preferisci, tornare indietro e ritentare per migliorare il tuo punteggio o accumulare più mercurio.

Comandi telecamera

La telecamera può adottare due visuali: bolla singola e bolle multiple. In quest'ultimo caso la camera si sposterà automaticamente per mantenere sempre visibile tutto il mercurio sullo schermo. Scegliendo la visuale con bolla singola puoi individuare quale bolla controllare ed eseguire zoom molto ravvicinati sull'azione.

I comandi per la visuale sono:

- **tasti direzionali su e giù**
Passa dalla visuale bolla singola a bolle multiple e viceversa.
- **tasti direzionali sinistra e destra**
Passa ad una bolla differente (solo con visuale bolle multiple).



Quest'immagine compare brevemente sullo schermo quando imposti la telecamera in visuale bolle multiple.



Quest'immagine compare brevemente sullo schermo quando imposti la telecamera in visuale bolla singola.

Modalità visuale libera

Premi il tasto SELECT per accedere alla modalità visuale libera. Questa modalità mette il gioco in pausa e ti permette di controllare liberamente la telecamera in modo tale da ispezionare il livello e decidere qual è il percorso migliore da fare! Puoi anche leggere i consigli sui singoli oggetti. I comandi sono:

Pad analogico

Muovi la telecamera sul livello

Tasti $\triangle \circ \times \square$

Ruota telecamera

Tasti direzionali

Seleziona un oggetto per ispezionarlo e leggere i relativi consigli.

Come si gioca...



L'obiettivo del gioco è semplice: portare quanto più mercurio fino alla piattaforma d'arrivo e nel minor tempo possibile!

Certi livelli hanno più di una piattaforma d'arrivo. Alcune di queste sono colorate e il tuo mercurio deve essere dello stesso colore per vincere! La quantità di mercurio non è rilevante, vinci anche se raggiungi l'arrivo con una bolla molto piccola; ciò

nonostante, in alcuni livelli non puoi raggiungere la fine se non hai mantenuto almeno una certa quantità di mercurio.

Schermata di gioco



- 1. Tempo rimasto:** il tempo passa! Cerca di terminare il livello prima che il conto alla rovescia raggiunga lo 0!
- 2. Mercurio rimasto:** indica quanto mercurio ti è rimasto.
- 3. Mercurio richiesto:** se l'indicatore di mercurio rimasto scende sotto questa linea hai perso.
- 4. Freccia bolla:** segnala le bolle di mercurio che si trovano attualmente fuori dello schermo.

5. Freccia arrivo: indica la direzione della piattaforma d'arrivo. Se il livello possiede più di un arrivo, saranno presenti diverse frecce.

6. Schema mescolacolor: le regole per abbinare i colori sono spiegate di seguito; questo diagramma è un piccolo aiuto per combinare le bolle e ottenere i colori giusti...

In alcuni casi il Timer (1) verrà sostituito da una faccia. Ogni espressione che compare sulla faccia ha un diverso significato:



Hai completato il livello con successo!



Oops! Sei caduto...



Hai perso troppo mercurio...



Non puoi più modificare il tuo mercurio nel colore richiesto per completare il livello. Ad es. se la piattaforma d'arrivo è gialla, devi combinare rosso e verde per fare il giallo. Se perdi una bolla verde e ti rimane solo quella rossa comparirà questa faccia e il livello terminerà qui.



Tempo scaduto. Puoi ancora portare a termine il livello e avanzare ma il risultato non sarà dei migliori.

Punteggio e avanzamento

Quando completi un livello con successo riceverai un punteggio in base al mercurio conservato e al tempo impiegato per raggiungere l'arrivo. Ogni livello possiede un tempo del par: se sei più veloce del par otterrai dei punti extra! Potrai anche ricevere dei punti bonus se raccogli i bonus che trovi sul percorso. Il gioco registra sempre i tuoi tempi e il mercurio che hai accumulato: in questo modo puoi sempre tornare su un livello e migliorare i tuoi risultati se lo desideri.

Ma anche i tuoi sforzi verranno ricompensati: conservando più mercurio potrai sbloccare nuovi livelli da esplorare, raccogliendo i bonus potrai sbloccare i party game e altri oggetti divertenti, realizzando il record assoluto in tutti i livelli sbloccherai... beh, lasciamo a te scoprirlo!

I punti sono:

- **1% mercurio = 500 punti. 100% mercurio = 50.000 punti**
- **Battuto tempo del par = 1000 punti per ogni secondo**
- **Bonus = 2000 punti**

Regole per mescolare i colori

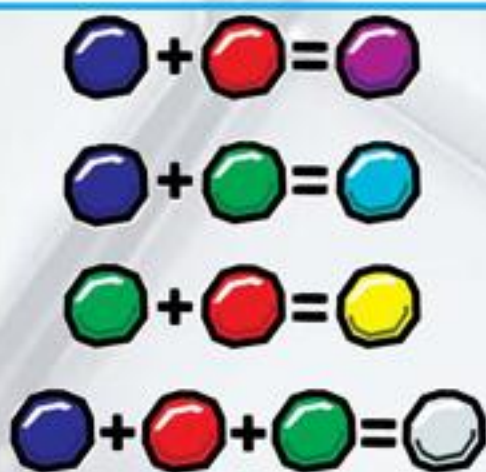
I colori del mercurio obbediscono alle leggi della spettroscopia. Ciò significa che i tre colori primari sono **rosso**, **verde** e **blu**, diversamente da quel che avviene per la pittura, secondo cui i colori primari (**rosso**, **giallo** e **blu**) e le leggi per mescolarli sono di altra natura.

Di seguito trovi un utile diagramma per capire queste differenze:



Colori primari

Blu + rosso
Blu + verde
Verde + rosso
Blu + rosso + verde



Colori secondari

Blu + rosso
Blu + verde
Verde + rosso
Blu + rosso + verde

Esempi per mescolare i colori

- Se una bolla rossa piccola si combina con una bolla verde grande ne risulterà una bolla gialla pura e sarà grande quanto le due bolle precedenti messe insieme.
- Se una bolla magenta piccola (blu + rosso) viene mescolata con una bolla verde grande, ne risulterà una bolla argento.

La misura delle bolle non è rilevante quando vengono mescolate per creare nuovi colori. Anche se una bolla è molto grande e un'altra è molto piccola si mescoleranno perfettamente.

Hai vinto!

Quando superi un livello in Mercury Meltdown ti verrà anche comunicato quanto sei stato bravo: potrai visualizzare il tuo punteggio, quanto mercurio hai conservato e in quanto tempo. Se sei stato particolarmente bravo e hai raccolto tutti i bonus o hai raggiunto la vetta dei record in quel livello... beh, in tal caso devi solo attendere e vedere cosa succede quando raggiungi questi grandiosi risultati!

Una volta che sarai stato premiato per la tua incredibile vittoria, potrai inserire le tue iniziali e il tuo punteggio, e controllare se sei entrato a far parte della tabella dei record. Dopodiché, potrai scegliere tra le seguenti azioni:

- Riprova livello se vuoi rimetterti alla prova nello stesso livello...
- Vai al livello successivo ... se non vuoi ripetere il livello appena concluso.
- Torna a selezione livello per tornare alla schermata di selezione del livello.
- Guarda il replay se vuoi rivedere il replay delle tue mosse nel livello appena concluso.
- Salva il replay se desideri salvare il replay nella tua Memory Stick Duo™.

Se decidi di giocare con il Fantasma attivato puoi salvare anche i dati fantasma prima di abbandonare il livello.

Hai perso....

Se ti lasci sfuggire troppo mercurio o un colore che potrebbe risultare ancora utile, perdi il livello e ti verranno proposte le seguenti azioni:

- Riprova livello se vuoi rimetterti alla prova nello stesso livello...
- Torna a selezione livello per tornare alla schermata di selezione del livello.
- Guarda il replay se vuoi rivedere il replay delle tue mosse nel livello appena concluso.
- Salva Replay se desideri salvare il replay nella tua Memory Stick Duo™.

Oggetti



Aerojet: emette dei getti d'aria intermittenti che lanceranno il tuo mercurio in aria. Talvolta è utile, talvolta decisamente no!



Attrattore: avvicinandoti, cercherà di attirarti verso di sé.



Bonus: raccoglilo per accumulare punti e sbloccare i party game.



Piattaforma di rimbalzo: se la colpisci, rimbalzerai all'indietro.



Piattaforma di controllo: tieni la tua bolla in equilibrio sul bordo di questa piattaforma e si muoverà in quella direzione.



Trasportatore: possiede diverse velocità e diversi gradi di trazione.



Blocco che crolla: occhio a questo! Una volta toccato dalla tua bolla, si sgretola in pochi secondi.



Propulsore: in alcuni casi ti risucchia, in altri ti soffia via. Ad ogni modo fai attenzione quando ti ci avvicini!



Modificatore 3colori: modifica il colore della tua bolla secondo il lato che tocchi.



Porta: indovinare come aprirla è la chiave di volta di molti livelli!



Bandiera d'arrivo: staziona sopra le bandiere d'arrivo per renderle più visibili.



Trasmettitore flusso: passa energia da un posto all'altro e fa sì che gli interruttori mettano in azione oggetti lontani.



Campo di forza: questa barriera invisibile può agire come parete o pavimento. Come tanti oggetti, può aiutarti o ostacolarti!



Ingranaggio: si muove autonomamente e può immobilizzare alcune zone e sbloccarne di nuove.



Distorsione gravitazionale: la gravità si comporta in modo strano all'interno di quest'oggetto. Quando ne incontri uno tieniti pronto ad un viaggio allucinante!



Porta gravitazionale: si apre e si chiude automaticamente in base all'inclinazione del piano.



Ghigliottina: come sospetterai, quest'oggetto taglia la tua bolla a metà.



Filtro: questa barriera codifica-colore ti lascerà passare solo se la tua bolla è dello stesso colore.



Huebrick: dagli una spinta e rotolerà. Alcuni interruttori funzionano solo se attivati da un Huebrick, il cui colore deve combaciare con quello dell'interruttore!



Arco elettrico: un vero e proprio rischio mortale. Se ci passi troppo vicino i suoi lampi di luce distruggeranno le tue bolle. Alcuni di questi distruggono solo il mercurio di un determinato colore.



Ponte: per abbassare i ponti devi risolvere i rebus che ti vengono posti...e fai in fretta quando si abbassano!



Cubo lubrificante: questo tizio distratto lascia una scia velenosa dietro di sé... attenzione a non toccarla!



Mercoïd: evitali! T'inseguiranno e, se riescono a prenderti, mangeranno il tuo mercurio.



Jerkoid: questa razza di Mercoïd può lanciare lampi di luce dalle antenne proprio come un arco elettrico... e con gli stessi perfidi risultati!



Spectroid: questa razza di Mercoïd preferisce mangiare mercurio di un determinato colore.



Piattaforma: diversamente dalle Piattaforme di controllo, queste si muovono indipendentemente.



Colorante: fai passare il tuo mercurio attraverso uno di questi e diventeranno del colore corrispondente.



Pendolo: cerca di schivarlo mentre dondola avanti e indietro.



Battipalo: se capiti sotto uno di questi... verrai ridotto in poltiglia!



Interruttore a pressione: avrai bisogno di una certa quantità di mercurio per attivarlo. Quanto più mercurio tocca la piattaforma a pressione tante più tacche si accenderanno. Quando tutte le tacche sono accese l'interruttore si attiverà.



Cambia stato: ogni oggetto con queste sembianze trasformerà la tua bolla in uno dei quattro possibili "stati": normale, freddo, caldo o solido.



Pressore: questi oggetti si muovono continuamente avanti e indietro e verranno posizionati in modo astuto per costringerti a schivarli...pena la perdita delle bolle!



Distanziatore: l'esatto opposto dell'Attrattore, spingono le tue bolle il più lontano possibile.



Schizoid: questo parente aggressivo dei comuni Mercoid t'insegue ma non ti vuole mangiare. Esplode e sparge la tua bolla ovunque!



Ponte mobile: s'inclina al passaggio del tuo mercurio, rimanendo inclinato nel modo in cui l'hai lasciato...quindi ricordatelo per il futuro!



Girante: in alcuni casi ha bisogno di una spinta per ruotare, in altri è indipendente.



Stan: è costantemente in movimento. Se trova qualcosa sul suo cammino torna indietro e continua ad andare. Alcuni interruttori possono essere attivati solo da Stan quindi impara a muoverlo!



Interruttore Stan/Huebrick: può essere attivato solo da Stan o Huebrick, quindi sta a te convincerli a passarci sopra!



Interruttore: l'oggetto più comune per creare altre azioni. Fai semplicemente passare la tua bolla sull'interruttore...sempre che la tua bolla sia del colore giusto!



Teletrasportatore: quest'oggetto funziona sempre in coppia. Fai entrare la tua bolla in uno di questi e verrà trasferita all'istante nell'altro trasportatore.

Menu Opzioni

Il menu Opzioni ti permette di personalizzare le caratteristiche di gioco secondo i tuoi gusti. Contiene le seguenti categorie:

Telecamera

Questo sottomenu ti permette di modificare due elementi:

- Scatto – Premendo i tasti per ruotare la telecamera a destra o a sinistra fa sì che questa "scatti" di 90 gradi nella direzione prescelta. Si può scegliere anche di farla ruotare di 45 gradi o liberamente senza alcuno "scatto".
- Direzione – Cambia il senso di rotazione della telecamera.

Comandi

Questo sottomenu ti permette di scegliere tra le varie configurazioni dei tasti.

Sonoro

Questo sottomenu ti permette di regolare il volume della musica di sottofondo, gli effetti sonori del gioco e quelli del mercurio stesso.

Profilo

Questo sottomenu ti permette di salvare, caricare o modificare il profilo di ogni giocatore. Puoi inoltre attivare o disattivare l'autosalvataggio.

Giocatore fantasma

Il fantasma è un nuovo elemento di Mercury Meltdown. Se attivato, vedrai un replay fantasma della tua miglior prestazione del livello mentre stai giocando. Questi fantasmi possono anche essere salvati nella Memory Stick Duo™. Per maggiori informazioni vedi la sezione Fantasmi e Replay.



Schema colori

Quest'opzione attiva o disattiva lo schema mescolacolori che appare nella parte alta a destra dello schermo durante il gioco.

Menu degli extra

Tutorial

Puoi seguire il tutorial ogni volta che vuoi selezionando questa voce.

Campo Giochi

Il Campo Giochi è un livello speciale di Mercury. Non si vince e non si perde, ma contiene svariati oggetti: puoi approfittarne per allenarti o solo per divertirti.

Video

Procedendo nel gioco assisterai ad alcune sequenze video. Una volta viste, verranno aggiunte a questo sottomenu per essere riviste.

Musica e sonoro

Questo sottomenu ti permette di ascoltare tutti gli effetti sonori del gioco e le tracce musicali.

Riconoscimenti

Quest'opzione visualizzerà tutta la serie di riconoscimenti del gioco.

Fantasmi e Replay

Mercury Meltdown ti offre due modi per salvare le tue grandi prestazioni: Fantasmi e Replay.

Replay

Alla fine di ogni livello (vinto o perso) puoi scegliere di salvare un replay e rivederlo anche se non l'hai salvato in una Memory Stick Duo™.

Puoi anche salvare più di un replay per un singolo livello, l'unico limite è dato dallo spazio sulla Memory Stick Duo™. Per riguardare un replay salvato, seleziona "Carica replay" dal menu Opzioni.

Fantasma

Un fantasma sono leggermente diversi dai replay. Puoi attivare il "Giocatore Fantasma" dal menu opzioni. Attivandolo succederà quanto segue:

Ogni volta che giochi un livello, verrà salvato un "giocatore fantasma" che registra la tua miglior prestazione del livello e, giocandoci nuovamente, dovrai cercar di battere l'immagine che cerca di riprodurla!

Se riesci a battere il punteggio realizzato dal Fantasma, la tua nuova prestazione rimpiazzerà i precedenti dati fantasma. Alla fine del livello potrai salvare il tuo fantasma nella Memory Stick Duo™. Caricando un livello, se esistono i dati fantasma di quel livello, questi vengono caricati automaticamente. Puoi conservare un solo fantasma per ogni livello.



Multigiocatore

Selezionando "Multigiocatore" dal menu principale ti verrà chiesto di scegliere se ospitare una partita multigiocatore o partecipare ad una partita con la connessione wireless PSP®.

Ospitare una partita

Se scegli di ospitare una partita, il sistema avvierà il processo wireless e ti mostrerà una schermata provvisoria in attesa che gli altri partecipanti si colleghino. In qualsiasi momento puoi tenere premuto il tasto Select per interrompere in processo di attesa.

Quando un altro giocatore si unisce alla tua partita, è l'Host che sceglie tra "Mod. Battaglia" e "Party Game". Se seleziona il primo, vai normalmente alla selezione del livello. Da qui, qualsiasi livello che risulta sbloccato sulla macchina dell'Host può diventare la vostra arena!

Se, invece, seleziona "Party Game" si può scegliere qualsiasi Party Game sbloccato sulla macchina dell'Host.

Per maggiori informazioni, vedi la sezione del manuale sui Party Game.

Partecipare ad una partita

Se selezioni "Partecipa ad una partita" ti viene mostrato l'elenco degli host Mercury Meltdown presenti nel raggio wireless. Scegliendo la partita a cui partecipare ti verrà chiesto di attendere mentre l'host sceglie il tipo di partita e il livello da giocare.

In qualsiasi momento del processo di connessione e selezione puoi tenere premuto il tasto Select per disconnetterti dalla rete.

Modalità battaglia

Le partite in mod. battaglia si svolgono all'interno dei livelli principali, ma i bonus vengono rimpiazzati dai Premi Battaglia. Questi premi possono aiutare te o mettere in difficoltà l'avversario; raccogli tutti quelli che vedi!

Per ogni livello vince il giocatore che lo termina per primo. Viene assegnato un punto per ogni vincita e potrete sfidarvi in tutti i livelli che volete! Ricorda che solo i livelli sbloccati sulla macchina dell'host possono essere utilizzati nella Modalità Battaglia.

Strumenti Battaglia

Cerca questi oggetti durante le partite in mod. Battaglia: possono fare la differenza alla fine della partita!



Dissolvente:

Sciogli la bolla nemica come neve al sole.



Acceleratore:

Dai gas e aumenta la tua velocità!



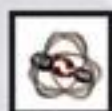
Tartaruga:

Afferra la tartaruga per trasformare il tuo avversario in mercurio freddo (e lento).



Lepre:

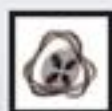
Trasforma la bolla nemica in mercurio caldo: si muoverà più velocemente ma sarà più difficile controllarlo.

**Scambio:**

Scambia posto col tuo avversario.

**Magnete:**

Magnetizza il mercurio del tuo avversario. Si attaccherà a tutte le superfici vicine e non si potrà muovere.

**Converti comandi:**

Il più diabolico premio temporaneo poiché altera totalmente i comandi dell'avversario

**Fulmine:**

Provoca delle saette che sbriciolano la bolla dell'avversario.

**Molla:**

Questo premio farà balzare e rimbalzare il tuo avversario!

**Buio:**

Questo premio spegnerà tutte le luci!

Party game

Se raccogli abbastanza bonus durante le partite puoi sbloccare questi appassionati party game. Divertiti a giocare da solo o con un amico!

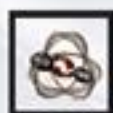
Ogni party game è preceduto da alcune schermate con istruzioni e consigli. Se desideri saltarle e passare direttamente all'azione premi il tasto START.

Rodeo

In una partita Rodeo lo scopo è semplice: resisti il più possibile! La tua bolla si trova su un piano inclinato e un ventilatore si muove su un binario che circonda il livello. Il ventilatore soffierà sempre più forte e non resisterai a lungo!

Ma siccome vogliamo essere buoni, abbiamo aggiunto uno strumento che rallenta il ventilatore temporaneamente: devi accumularne il più possibile per battere i record!





Questo premio indebolisce la potenza del ventilatore.

Comandi Rodeo:

Usa il pad analogico per inclinare il piano.

Rodeo multigiocatore



In modalità 2 giocatori uno si occuperà della bolla e uno del ventilatore, e viceversa.

Comandi Rodeo multigiocatore:

Giocatore Bolla:

Usa il pad analogico per inclinare il piano.

Giocatore Ventilatore:

Usa il pad analogico per spostare il ventilatore.

Tasto $\times$ – aumenta velocità

Colora

Per giocare una partita di Colora la tua bolla di mercurio lascia una scia colorata. Colora la superficie più del tuo avversario prima che scada il tempo!



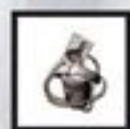
In modalità giocatore singolo, il tuo avversario è un Paintoid. I Paintoid sono cugini dei Mercoid ma sono un po' più amichevoli e anche loro lasciano una scia colorata! Se ti avvicini troppo a un Paintoid si teletrasporterà lontano da te.

Potenziamenti partita Colora



Bomba:

Toccando una bomba, questa esploderà e spargerà il tuo mercurio per tutto il piano!



Bomba colorante:

Anche le bombe coloranti esplodono al contatto. Quando questo avviene, copre tutta la zona circostante col colore di chi l'ha toccata.



Bomba ad acqua:

Le bombe ad acqua esplodono al contatto e ripuliscono la zona circostante dal colore.

Comandi Colora:

Usa il pad analogico per inclinare il piano.

Colora multigiocatore:

In modalità 2 giocatori il tuo avversario sostituisce il Paintoid. Come prima, vince chi copre più superficie.

Comandi Colora multigiocatore

Entrambi i giocatori:

Usa il pad analogico per inclinare il piano.

Spinta



Spinta è un gioco di abilità e precisione! Spingi il tuo mercurio verso il centro dell'obiettivo per ottenere il maggior punteggio. Evita gli ostacoli e raccogli i moltiplicatori.

Moltiplicatori punteggio spinta



Moltiplicatore spinta

Afferra quest'oggetto per moltiplicare il tuo punteggio.

Comandi spinta

Prima della spinta:

Usa il pad analogico per mirare la tua bolla. Usa $\leftarrow \rightarrow$ per spostare la bolla. Tasto $\times$ regola la potenza della spinta.

Dopo la spinta:

Tasto $\square$: diminuisce la frizione (la bolla accelera)

Tasto $\bigcirc$: aumenti la frizione (la bolla rallenta)

Spinta multigiocatore

In modalità multigiocatore, alternati col tuo avversario: il punteggio combinato di tutte le Spinte determinerà il vincitore.

Gara

Gareggia contro il tempo o sfida un altro giocatore!



Checkpoint

Passando un checkpoint puoi controllare il tuo tempo parziale



Acceleratore

Colpiscilo per ottenere una forte accelerazione per qualche secondo.

Comandi gara

Usa il pad analogico per inclinare il piano.

Gara multigiocatore

L'host sceglierà su quale percorso gareggiare. I comandi rimangono gli stessi della modalità giocatore singolo.

Metrix

Metrix è un vero e proprio rompicapo. Posiziona le palline formando gruppi da 3 o più. Quando colleghi 3 palline o più, queste esplodono e... aumenterai il tuo



mercurio, guadagnerai punti e accumulerai alcuni secondi extra. Quando l'indicatore di mercurio è pieno avvanzerai di un livello. Quando scade il tempo, la partita termina e il tuo punteggio determinerà la tua vittoria!

Per prima cosa posiziona le bolle nella griglia per formare un set. Un set è completo quando almeno 3 bolle sono state posizionate l'una accanto all'altra - le diagonali non valgono. Posiziona i set di bolle sul piano e falli esplodere.

Strumenti Metrix



Stella Bonus

Fai esplodere questa Stella per guadagnare punti extra.



Bomba

Detonando una Bomba distruggerai tutte le bolle che presentano il suo stesso colore.



Orologio

Raccogliendo un Orologio fermerai il conto alla rovescia per qualche secondo.

Comandi Metrix

Usa il pad analogico o i tasti direzionali per posizionare le bolle o i set:

Tasto X – conferma azione

Tasto O – annulla azione

Metrix 2 giocatori

Questa modalità darà vita ad una battaglia di resistenza! Rimani in vita più del tuo avversario e vincerai!

Strumenti Metrix 2 giocatori

Tutti gli strumenti della modalità giocatore singolo compaiono anche nelle partite a due giocatori ma a questi se ne aggiunge uno:



Congelatore:

Raccogliendo il Congelatore l'avversario rimarrà immobile per qualche secondo.

Riconoscimenti

Ignition Entertainment Ltd.

Amministratore delegato
Vijay Chadha

Sales Director
Ajay Chadha

Direttore marketing
Greg Baverstock

**Responsabile operazioni,
localizzazione e sviluppo**
Jim Philpot

Confezione e impaginazione
Kelly-ann Styles

Responsabile CQ
Peter Rollinson
Manoj Kumar

Vendite GB
Carl Franks

Vendite internazionali
Phu Tien

Information Technology
Danny Bailey

Logistica
Joy Sreeraman

**Localizzazione, impaginazione
supplementare e supporto DTP**
Partnertrans

Ignition Japan

Direttore generale
Kaz Takeshita

Ignition USA

Presidente
Paul Robinson

Direttore sviluppo prodotto USA
Ken Gratz

Rappresentante amministrazione
Jaime Robinson

Digi-Guys

Direttore creativo responsabile
Andy Whitehurst

Ignition Banbury

Direttore studio
Ed Bradley

Responsabile grafica
Drew Northcott

Direttore CQ
Rob Palfreman

Design
Rich Hancock
Mark Walden

Grafica
Norm Chung
Andy Debus
Dan McCaul
John Moss
Chris Sharpley
Nina Simeone
Kevin Wicks

Programmazione
Kieren Bloomfield
Ed Bradley (again)
Ste Butcher
Morris Butler
Oscar Forth
Gordon Hayes
Steve Jones
Jeb Mayers
Fred O'Rourke
Ade Smith
Gareth Thomas
Richard Turnbull

Sonoro
John Hancock
Gordon Hayes

Tecnici QA
Arash Amini
Steve Chimes
Will Jenkins
Michelle Leonard
Dave Newson
Mike Watt

Amministrazione
Bev Souter

Riconoscimenti

Ringraziamenti speciali ai nostri cari

Ade Scotney (per il sostegno), Yuji Nakamura (per tutto), Fynlay Chadha, Shino & Elise Gratz, Katie, Tyler, Xan, Troy & Tanner Robinson, Robert Philpot, Bethany e Ellie, Layla e Karina, Wendy, Nick & Thomas, Liz, Martine, Anne-Marie, Tor, Joanne, Justine, Caroline & Jess, Sue, Hannah, Tim, Mike, Mary & Jack, An, Kate, il piccolo Sammy & Kiera, Joanne & Eimear, Jazz e Jack Gooby.

Ringraziamenti a:

SN Systems, Sì, GRAZIE 'Way of the Rodent', La gente dell'Exchange per l'ispirazione liquida, Denise, The Flying Baguette, Lo staff del negozio di giochi, Bagel Bite per la colazione, Bog the Sanity Checker. Campioni vocali da Black 2 Black e Hallelujah.

GARANZIA

Limitazione di garanzia di Ignition Entertainment Ltd:

Ignition Entertainment Ltd. garantisce all'acquirente originale che il supporto su cui è stato registrato questo programma non presenterà difetti nei materiali e nella lavorazione per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto. In caso venga scoperto un difetto coperto da questa garanzia durante un periodo di 90 giorni, il prodotto difettoso verrà sostituito gratuitamente. È necessario conservare una fotocopia o l'esemplare originale della ricevuta d'acquisto per stabilire la data e la possibilità di usufruire della sostituzione. Per la sostituzione è necessario riconsegnare il prodotto, provvisto della confezione originale e della ricevuta, al rivenditore da cui è stato acquistato inizialmente. In caso non sia possibile ricevere una copia sostitutiva dal rivenditore, contatta Ignition Entertainment Ltd. per ricevere supporto all'indirizzo support@ignitionent.com o al numero di telefono +44 1992 703963.

Questa garanzia non copre il normale consumo dell'oggetto. Questa garanzia non è applicabile e viene annullata se il difetto nel prodotto software di Ignition Entertainment Ltd. è stato causato da un uso errato o irragionevole, da maltrattamenti o negligenze. Questa garanzia sostituisce le altre garanzie e nessun'altra rimostranza o rivendicazione di qualsiasi natura potrà costituire obbligo o vincolo per Ignition Entertainment Ltd. Qualsiasi garanzia applicabile a questo prodotto software, comprese le garanzie di vendibilità e idoneità per un determinato uso, sono limitate al periodo di novanta (90) giorni indicato in precedenza. In nessun caso Ignition Entertainment Ltd. sarà responsabile di qualsiasi danno speciale, accidentale o derivante dal possesso, dall'uso o dal cattivo funzionamento di questo prodotto software di Ignition Entertainment Ltd.

Pubblicato da

Ignition Entertainment Ltd

168-172 Brooker Road

Waltham Abbey

Essex, EN9 1JH, UK.

SUPPORTO TECNICO

Servizio clienti per Europa e Gran Bretagna:

E-mail **enquiries@ignitionent.com**

Telefono **+44 (0) 1992 703963**

Indirizzo **168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex,
EN9 1JH, UK.**

Sito web **www.ignitionent.com**

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911*
*(Calls charged at local rate)	
Belgique/België/Belgien	011 516 406
Tarif appel local / Lokale kosten	
Česká republika	222 864 111
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech	
Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	
Danmark	70 12 7013
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	
Deutschland	01805 766 977*
*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	
Ελλάδα	801 11 92000*
*Εθνική Χρέωση	
España	902 102 102
Tarifa nacional	
France	0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	
Ireland	0818 365065
All calls charged at National Rate	
Israel	09 971170
Italia	199 116 266
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto	
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	
Malta	23 436300
Local Rate	
Nederland	0495 574 817
Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	
New Zealand	09 415 2447
National Rate	
Norge	81 55 09 70
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt	
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	
Österreich	0820 44 45 40*
*(0,116 Euro/Minute)	
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal	707 23 23 10*
*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	
Suomi	0600 411 911
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	
Sverige	08 587 822 25
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	
UK	08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes	

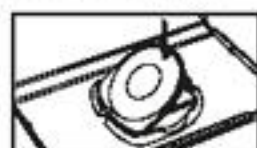
Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.

SICHERHEITSHINWEISE

Diese UMD™ enthält Software für das PSP® (PlayStation®Portable)-System. Verwenden Sie diese UMD™ niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. Lesen Sie sich das Benutzerhandbuch des PSP®-Systems sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung zu gewährleisten. Bewahren Sie die UMD™ niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. Verwenden Sie keine beschädigten oder verformten Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.



Drücken Sie - wie auf der Abbildung zu sehen - eine Seite der Disc nach unten und ziehen Sie sie dann vorsichtig heraus. Bei zu kraftvollem Vorgehen könnte die Disc beschädigt werden.



Platzieren Sie die Disc - wie auf der Abbildung zu sehen - indem Sie sie vorsichtig nach unten drücken, bis sie einrastet. Bei fehlerhafter Handhabung könnte die Disc beschädigt werden.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spiele Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde oder unausgeschlafen sind. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Das PSP®-System und diese Disc enthalten technische Schutzmechanismen, um die unautorisierte Vervielfältigung der urheberrechtlich geschützten Daten auf diesem Datenträger zu verhindern. Die unautorisierte Nutzung eingetragener Warenzeichen oder die unautorisierte Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Daten durch die Umgehung dieser Maßnahmen oder auf sonstigem Wege ist von Rechts wegen untersagt.

Wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte oder Raubkopiemethoden besitzen, die zur Umgehung unserer technischen Schutzmechanismen dienen, senden Sie bitte eine E-Mail an **anti-piracy@eu.playstation.com** oder rufen Sie Ihren örtlichen Kundendienst unter der im hinteren Teil dieses Handbuchs angegebenen Nummer an.

ALTERSFREIGABE

Diese PSP®Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie im PSP®-System einstellen, um das Abspielen eines PSP®Games zu verhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP®-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP®-System.

ULES-00466

Game © 2006 Ignition Entertainment Limited. Library programs © 2003- 2006 Ignition Entertainment Limited. Sony Computer Entertainment Inc. Exklusiv lizenziert für Sony Computer Entertainment Europe. NUR FÜR DEN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH. Vervielfältigung, Veränderung, Vermietung, Verleih, Vertrieb, Erstellung von Auszügen, Wiederverkauf, Spielhallennutzung, Erhebung von Nutzungsgebühren, Übertragung, öffentliche Aufführung und Ausstrahlung über das Internet, Kabelfernsehen oder andere Telekommunikationswege, Zugriff auf oder Verwendung des Produkts, eines Warenzeichens oder geschützter Inhalte, die Teil dieses Produktes darstellen, sind ohne die entsprechende Autorisierung allesamt verboten. Veröffentlicht von Ignition Entertainment Limited. Entwickelt von Ignition Entertainment Limited.

ALTERSEINSTUFUNGSSYSTEM PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

Das PEGI-Alterseinstufungssystem schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BEACHTEN SIE BITTE, dass sich diese Angaben nicht auf die Schwierigkeit der Spiele beziehen.

Aus zwei Teilen bestehend ermöglicht PEGI Eltern und anderen Käufern von Spielen für Kinder der jeweiligen Altersgruppe entsprechend eine wohl bedachte Wahl zu treffen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Alterseinstufung:-



Der zweite Teil besteht aus Symbolen, die die Art des Spielinhalts beschreiben. Abhängig von der Art des Spiels kann es sich um mehrere Symbole handeln. Die Alterseinstufung des Spiels ist vom Inhalt abhängig. Folgende Symbole werden verwendet:-



GEWALT



VULGÄRE
SPRACHE



HORROR



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG

Weitere Informationen finden Sie unter <http://www.pegi.info>

ALTERSFREIGABESTUFE

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die „PEGI“-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI“-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9		Keine Jugendfreigabe
7		Frei ab 16 Jahre
5		Frei ab 12 Jahre
3		Frei ab 6 Jahre
2		Ohne Altersbeschränkung

MERCURY★ MELTDOWN

Inhalt

Inhalt	1
Bevor es losgeht.....	2
PSP® Systemkonfiguration	3
Willkommen bei Mercury Meltdown:	
Titelbildschirm	4
Profilmenü	4
Tutorial	5
Mercury Meltdown - das Spiel:	
Einzelspieler	6
Reagenzgläser	6
Spielfortschritt	6
Levelstatusbereich	7
Laboratorien	7
Kamerasteuerung	7
Modus „Freie Sicht“	8
Spielen	8
Spielbildschirm	8
Punkte und Fortschritt	9
Farbmischregeln	10
Spielobjekte	12
Optionsmenü	14
Extras	15
Ghosts	16
Multiplayer	16
Spiel ausrichten	16
Spiel beitreten.....	17
Kampfmodus	17
Partyspiele	18
Credits	23
Gewährleistung	25
Kundendienst	26

BEVOR ES LOSGEHT

Richte dein "PSP®"-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalte das PSP®-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das Home-Menü wird angezeigt. Drücke die OPEN-Verriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Lege den "MERCURY MELTDOWN™"-Daten-träger mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite deines PSP®-Systems und schließe anschließend sorgfältig das Disc-Fach.

Wähle aus dem HOME-Menü das -Symbol und anschließend das -Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wähle dieses Bild aus und drücke die -Taste, um den Ladevorgang zu starten.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des

Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

MEMORY STICK DUO™

Stecke zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP®-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP®-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

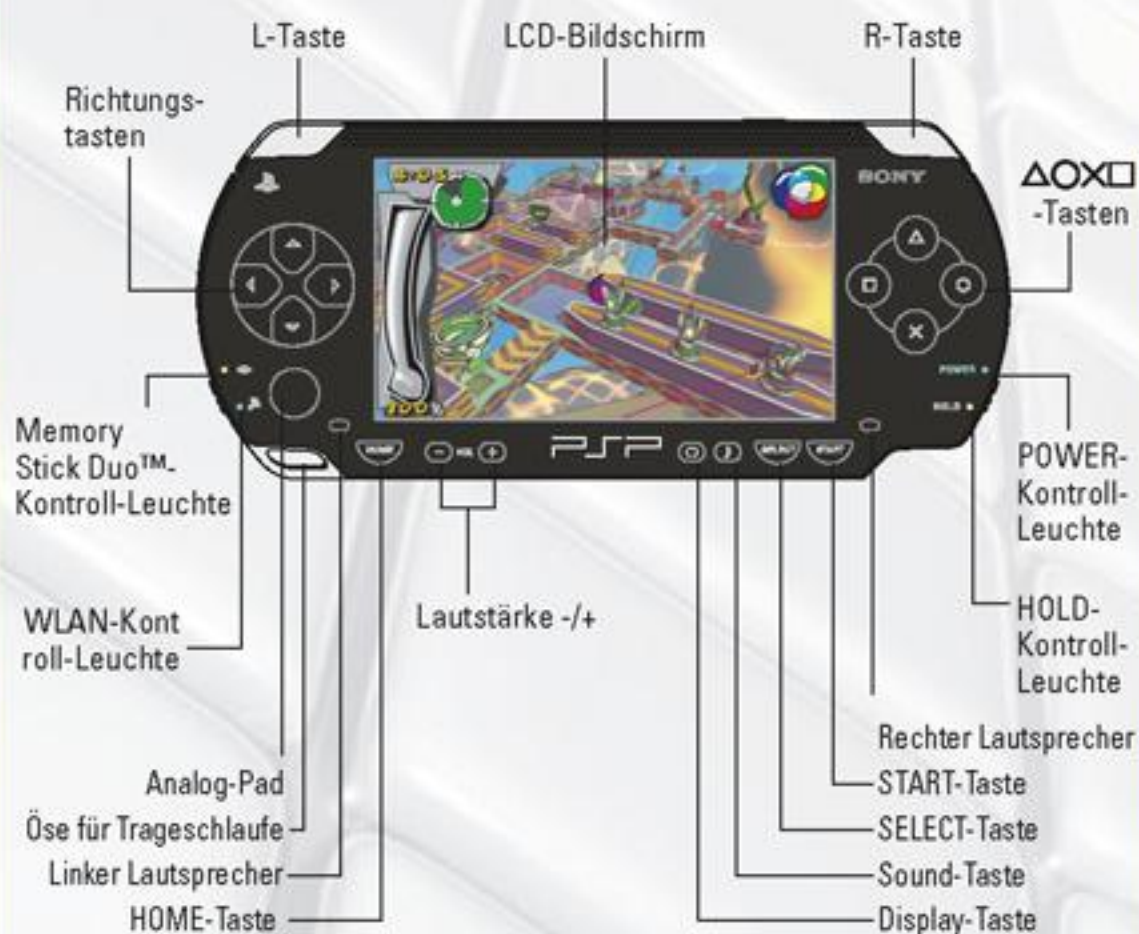
Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP®-Game in ihr PSP®-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP®-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP®-Systems.

PSP® (PlayStation®Portable) Systemkonfiguration



Spielsteuerung

Taste	Standard-Spielsteuerung	Alternative Spielsteuerung	Menüsteuerung
Richtungstasten	Kameramodus wechseln & Ziel wechseln	Kameramodus & Ziel	Menüpunkt auswählen
Analog-Pad	Brett kippen	Brett kippen	Menüpunkt auswählen
○-Taste	Kamera drehen	Hereinzoomen	Abbrechen
×-Taste	Kamera nach unten kippen	Kamera nach unten kippen	OK
□-Taste	Kamera drehen	Herauszoomen	–
△-Taste	Kamera nach oben kippen	Kamera nach oben kippen	–
L-Taste	Herauszoomen	Kamera drehen	–
R-Taste	Hereinzoomen	Kamera drehen	–
START-Taste	Pause	Pause	–
SELECT-Taste	Freie Sicht/Hilfemodus	Freie Sicht/Hilfemodus	–
HOME-Taste	Spiel beenden	Spiel beenden	Spiel beenden

Willkommen bei Mercury Meltdown!

Noch einmal musst du die metallische Blase steuern und sie durch alle Gefahren leiten, die dir im Weg stehen!

Titelbildschirm



Drücke die START- oder X-Taste, um fortzufahren, während du dich im Titelbildschirm befindest. Wenn du keine Tasten drückst, kehrt das Spiel zu diesem Bildschirm zurück und wechselt dann in den Demo-Modus.

Profilmenü

Ein Profil ist eine Aufzeichnung deines Fortschritts im Spiel. Wenn du zum ersten Mal spielst, möchtest du wahrscheinlich ein Profil erstellen. So wird's gemacht:



Wähle „Profil erstellen“ aus und gib mit der Bildschirmtastatur den von dir gewünschten Namen und einen Spitznamen aus drei Buchstaben ein. Schließe jeden Eintrag ab, indem du „OK“ auswählst.



Hinweis: Wenn du zuvor schon gespielt hast, lädt das Spiel automatisch das zuletzt verwendete Spielerprofil. Andere Profile können vom Optionsmenü aus geladen werden.

Dein neues Profil wird auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert, falls einer vorhanden ist. Mercury Meltdown verwendet eine automatische Speicherfunktion, so dass dein aktualisiertes Profil gespeichert wird, sobald du neue Fortschritte im Spiel erzielst.

Wenn das Speichern deines Profils abgeschlossen ist, erhältst du die Möglichkeit, das Tutorial durchzuspielen ...

Wenn du gleich loslegen willst, ohne ein Profil zu erstellen, kannst du die Option „Schnellstart“ auswählen. Dadurch wird das Spiel mit einem Standardprofil gestartet. Wenn du den Schnellstart verwendest, wird die automatische Speicherung deaktiviert. Wenn du deinen Fortschritt nach dem Schnellstart speichern möchtest, kannst du das Spiel nach jedem Level manuell speichern. Dabei kannst du dann ein Profil erstellen, so dass die automatische Speicherung aktiviert wird.

Tutorial

Das Tutorial gibt dir eine Einführung in die Spielmechanik von Mercury Meltdown. Wir empfehlen, es mindestens einmal zu spielen, um die Ziele des Spiels und die Hindernisse, die dir begegnen werden, kennen zu lernen.

Wenn du das Tutorial nach dem Erstellen deines Profils nicht sofort spielen möchtest, ist das kein Problem! Das Tutorial kann jederzeit gespielt werden, indem du die entsprechende Option im Menü „Extras“ auswählst.



Mercury Meltdown - das Spiel

Wenn das Spiel startet, wird zuerst das Hauptmenü angezeigt. Wenn du keine Taste drückst, während dieser Bildschirm angezeigt wird, kannst du dir den Demo-Modus ansehen, um einen Eindruck vom Spiel zu erhalten!

Du kannst natürlich auch eine Menüoption auswählen und das Spiel selbst kennen lernen.



Einzelspieler

Diese Menüoption führt dich zum Hauptspiel. Zunächst wird der Levelauswahl-Bildschirm angezeigt.



Reagenzgläser

Jedes Level wird durch ein Reagenzglas dargestellt. Mit rechts und links kannst du den Ring aus Reagenzgläsern drehen. Jedes Reagenzglas ist zu Beginn leer.

Wenn du ein Level gespielt hast, wird das Reagenzglas mit so viel Quecksilber gefüllt, wie du in diesem Level gerettet hast.

Wenn du das gesamte Quecksilber eines Levels gerettet hast, ist das Reagenzglas voll und wird oben mit einem Korken verschlossen. Zusammen mit dem Korken können sich zwei Etiketten am Reagenzglas befinden - eins für das Erreichen des ersten Platzes in der Highscore-Tabelle des jeweiligen Levels und eins für das Einsammeln aller Bonusobjekte. Wenn du das gesamte Quecksilber UND beide Etiketten sammelst, erhältst du zu deinem Reagenzglas einen goldenen Korken anstatt eines normalen.

Spielfortschritt

- Labor-Freischaltung – Hier wird die Quecksilbermenge angezeigt, die du bis zum Freischalten des nächsten Labors bereits gerettet hast. Wenn die Anzeige voll ist, stehen die nächsten Levels für dich bereit!
- Partyspiel-Freischaltung – Zeigt dir deinen Fortschritt bis zum Freischalten des nächsten Partyspiels. Sammle Bonusobjekte ein, um diese Leiste zu füllen.

Levelstatusbereich

In diesem Bereich wird der Status des aktuellen Levels angezeigt:

- **Quecksilber** - Die Menge des geretteten Quecksilbers
- **Bonus** - Die Anzahl der eingesammelten Bonusobjekte.
- **Zeit** - Die schnellste Zeit, die du für das Abschließen des Levels benötigt hast.
- **HighScore-Tabelle** - Die fünf besten Rekorde aller Zeiten in diesem Level.

Laboratorien

In Mercury Meltdown gibt es acht Laboratorien mit je 16 Level. Du musst eine bestimmte Menge Quecksilber retten, um das nächste Laboratorium freizuschalten.

Innerhalb eines Laboratoriums kannst du die Level in beliebiger Reihenfolge spielen. Du kannst jederzeit zu Leveln zurückkehren, um deine Punkte und die Menge des geretteten Quecksilbers zu verbessern.

Kamerasteuerung

Die Spielkamera verfügt über zwei Modi: Einzelblasen-Verfolgung und Multiblasen-Verfolgung. Im Multiblasen-Verfolgungsmodus passt sich die Kamera automatisch an, um das gesamte Quecksilber jederzeit auf dem Bildschirm anzuzeigen. Im Einzelblasen-Verfolgungsmodus kannst du steuern, welche Quecksilberblase von der Kamera eingeblendet wird. Im Einzelblasen-Verfolgungsmodus kannst du auch sehr nah an die Action heranzoomen.

Es gibt folgende Steuerungsoptionen für den Kameramodus:

- **Richtungstasten oben und unten**

Zwischen dem Einzel- und dem Multiblasen-Verfolgungsmodus hin und her wechseln.

- **Richtungstasten links und rechts**

Mit der Kamera zu einer anderen Blase wechseln (nur im Multiblasen-Modus).



Dieses Symbol wird kurz auf dem Bildschirm angezeigt, wenn du mit der Kamera in den Multiblasen-Verfolgungsmodus gewechselt bist.



Dieses Symbol wird kurz auf dem Bildschirm angezeigt, wenn du mit der Kamera in den Einzelblasen-Verfolgungsmodus gewechselt bist.

Modus „Freie Sicht“

Drücke die SELECT-Taste, um in den Modus „Freie Sicht“ zu wechseln. In diesem Modus wird das Spiel pausiert und du kannst die Kamera frei bewegen. Auf diese Weise kannst du das Level erkunden und dich für die beste Siegstrategie entscheiden! Außerdem erhältst du Hinweise auf die Funktionen der verschiedenen Objekte.

Es gibt folgende Steuerungsoptionen:

Analog-Pad

Kamera durch das Level bewegen

△○×□-Tasten

Kamera drehen

Richtungstasten

Ein zu untersuchendes Objekt auswählen und den Hinweistext lesen.

Spielen



Das Ziel des Spiels ist einfach – versuche so viel Quecksilber wie möglich zum Ziel zu bringen – und das, so schnell du kannst!

In einigen Leveln gibt es mehr als ein Zielfeld. Einige Zielfelder sind farbig, so dass dein Quecksilber mit dieser Farbe übereinstimmen muss, damit du gewinnen kannst! Es ist egal, wie viel Quecksilber du rettetest – wenn auch nur die kleinste Blase das Zielfeld berührt,

hast du gewonnen. In einigen Leveln wirst du allerdings nur in der Lage sein, das Zielfeld zu erreichen, wenn du mindestens eine bestimmte Menge Quecksilber gerettet hast.

Spielbildschirm



- 1. Restzeit:** Diese Anzeige wird im Laufe der Zeit heruntergezählt. Versuche das Level abzuschließen, bevor die Zeit abläuft!
- 2. Verbleibendes Quecksilber:** In dieser Leiste wird angezeigt, wie viel Quecksilber noch übrig ist.
- 3. Benötigtes Quecksilber:** Wenn die Anzeige des verbleibenden Quecksilbers unter dieses Niveau fällt, hast du verloren.
- 4. Blasenpfeil:** Dieser Pfeil zeigt auf Quecksilberblasen, die sich momentan außerhalb des Bildschirms befinden.

5. Zielpfeil: Dieser Pfeil zeigt in die Richtung des Zielfelds. Wenn es mehr als ein Zielfeld in dem Level gibt, werden mehrere dieser Pfeile angezeigt.

6. Farbmixtabelle: Die Farbmixregeln werden später erläutert, aber dieses Diagramm hilft dir dabei, Blasen zu kombinieren, um die korrekten Farben zu erhalten.

In bestimmten Situationen wird der Timer (1) durch ein Gesicht ersetzt. Die verschiedenen Gesichtsausdrücke haben unterschiedliche Bedeutungen:



Du hast das Level erfolgreich abgeschlossen!



Ups! Du bist heruntergefallen ...



Du hast zu viel Quecksilber verloren.



Du kannst dein Quecksilber nicht mehr in eine Farbe ändern, die zum Abschließen des Levels erforderlich ist. Wenn das Zielfeld beispielsweise gelb ist, benötigst du rote und grüne Blasen, um gelb zu erhalten. Wenn du deine grüne Blase verlierst und nur noch eine rote hast, wird dieses Gesicht angezeigt und das Level ist zu Ende.



Die Zeit ist abgelaufen. Du kannst das Level immer noch beenden und Fortschritte erzielen, aber du wirst nicht die meisten Punkte erhalten.

Punkte und Fortschritt

Wenn du ein Level erfolgreich abschließt, erhältst du Punkte basierend auf der Menge des geretteten Quecksilbers und der Geschwindigkeit, mit der du das Ziel erreichst. Für jedes Level gibt es eine Par-Zeit. Wenn du schneller als die Par-Zeit bist, erhältst du zusätzliche Punkte! Außerdem erhältst du Bonuspunkte, wenn du auf deinem Weg zum Ziel Bonusobjekte einsammelst. Das Spiel speichert immer deine Zeit und das gerettete Quecksilber, sodass du später zu einem Level zurückkehren und versuchen kannst, dein Ergebnis zu verbessern.

Darüber hinaus wirst du für deine Bemühungen belohnt. Wenn du mehr Quecksilber rettetest, werden neue Level freigeschaltet, die du spielen kannst. Durch das Einsammeln der Bonusobjekte werden Partyspiele und andere Belohnungen freigeschaltet. Wenn du in allen Levels den 1. Platz in der Highscore-Tabelle erreichst, wird ... nun ja, vielleicht sollten wir geheim halten, was dann freigeschaltet wird!

Die Punktevergabe erfolgt folgendermaßen:

- **1% Quecksilber = 500 Punkte. 100% Quecksilber = 50.000 Punkte.**
- **Schlagen der Par-Zeit = 1000 Punkte für jede Sekunde**
- **Bonusobjekte = 2000 Punkte**

Farbmischregeln

Die Quecksilberfarben folgen den Regeln des Lichtspektrums. Das bedeutet, dass die drei Grundfarben **rot**, **grün** und **blau** sind. Dies unterscheidet sich von den Grundfarben in der Malerei (**rot**, **gelb** und **blau**), sodass sich auch die Mischregeln unterscheiden.

Hier ist ein hilfreiches Diagramm, um diese Unterschiede darzustellen:



Grundfarbe

blau + rot
blau + grün
grün + rot
blau + rot + grün



Sekundärfarbe

blau + rot
blau + grün
grün + rot
blau + rot + grün

Beispiele für Farbmischungen

- Wenn eine kleine rote Blase mit einer großen grünen Blase gemischt wird, ist die daraus resultierende Blase komplett gelb und die Größe entspricht der kombinierten Größe der beiden Ausgangsblasen.
- Wenn eine kleine magentafarbene Blase (aus blau + rot) mit einer großen grünen Blase gemischt wird, ist die daraus resultierende Blase silbern.

Für das Mischen und Erschaffen neuer Farben spielt die Größe der Blasen keine Rolle. Auch wenn eine Blase riesig und die andere winzig ist, findet die Mischung der Farben trotzdem statt.

Erfolg!

Wenn du ein Level in Mercury Meltdown schaffst, erfährst du, wie gut du dich geschlagen hast. Du siehst deine Punkte, die Menge des geretteten Quecksilbers und deine Zeit. Wenn du besonders gut warst und alle Bonusobjekte eingesammelt hast oder die höchste Punktzahl für ein Level erreicht hast, nun, in diesem Fall ... musst du einfach darauf warten, was passiert. Dann hast du jedenfalls ein tolles Ergebnis erzielt!

Wenn dein umwerfender Sieg entsprechend gewürdigt wurde, kannst du deine Initialen eingeben, die zusammen mit deinen Punkten in der Highscore-Tabelle angezeigt werden, falls du genügend Punkte erzielt hast. Danach hast du die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- „Level noch einmal spielen“, wenn du das Level noch einmal spielen möchtest ...
- „Zum nächsten Level“, wenn du das Level nicht noch einmal spielen möchtest.
- „Zurück zur Levelauswahl“, um zum Levelauswahlbildschirm zurückzukehren.
- „Replay ansehen“, wenn du ein Replay deines Spiels in diesem Level ansehen möchtest.
- „Replay speichern“, wenn du das Replay auf dem Memory Stick Duo™ speichern möchtest.

Wenn du mit aktiviertem Ghost spielst, kannst du vor dem Verlassen des Levels außerdem die Ghost-Daten speichern.

Niederlage ...

Wenn du zu viel Quecksilber oder auch die falsche Quecksilberfarbe verlierst, steckst du in diesem Level eine Niederlage ein und dir werden die folgenden Optionen angezeigt:

- „Level noch einmal spielen“, wenn du das Level noch einmal spielen möchtest ...
- „Zurück zur Levelauswahl“, um zum Levelauswahlbildschirm zurückzukehren.
- „Replay ansehen“, wenn du ein Replay deines Spiels in diesem Level ansehen möchtest.
- „Replay speichern“, wenn du das Replay auf dem Memory Stick Duo™ speichern möchtest.

Spielobjekte



Luftdüse: Luftdüsen geben konstante Luftströme ab, die dein Quecksilber nach oben pusten. Manchmal hilfreich, manchmal nicht!



Attraktor: Wenn du nah an eines dieser Objekte gerätst, versucht es dich heranzuziehen.



Bonus: Sammle sie ein, um mehr Punkte zu erzielen und Partyspiele freizuschalten.



Bounce-Matte: Wenn du einen davon triffst, prallst du sofort zurück.



Lenkplattform: Balanciere deine Blase am Rand dieser Plattformen, damit sie sich in die entsprechende Richtung bewegen.



Transportband: Transportbänder haben verschiedene Geschwindigkeiten und Traktionsstärken.



Zerkrümmerblock: Auf die musst du aufpassen! Sobald deine Blase sie berührt hat, fallen sie nach ein paar Sekunden in sich zusammen.



Propeller: Einige saugen. Andere blasen. Du musst also auf jeden Fall vorsichtig sein, wenn du an ihnen vorbei willst!



Dreifach-Farbwechsler: Dieses Objekt ändert deine Blase in eine von drei neuen Farben, je nachdem, an welcher Seite du es berührst.



Tür: In vielen Levels ist es wichtig herauszufinden, wie Türen korrekt geöffnet werden!



Zielflagge: Diese Objekte schweben über den Zielfeldern, damit du sie leichter sehen kannst.



Fluxtransmitter: Diese Objekte übertragen Energie von einem Ort zum anderen und ermöglichen es, dass Schalter unterwegs Objekte aktivieren können.



Kraftfeld: Diese unsichtbaren Barrieren fungieren als Wände oder Böden. Wie auch viele andere Objekte in diesem Spiel können sie entweder helfen oder behindern!



Zahnrad: Diese Objekte bewegen sich durch ihre eigene Energie und können Bereiche blockieren oder Zugang zu neuen ermöglichen.



Gravitationssauger: Innerhalb dieser Objekte verhält sich die Schwerkraft sehr seltsam. Wenn du einen Gravitationssauger siehst, kannst du davon ausgehen, dass dir herausfordernde Momente bevorstehen!



Gravitationstür: Diese Türen werden durch das Kippen des Spielbretts automatisch geöffnet und geschlossen.



Guillotine: Wie du dir denken kannst, schneidet dieses Objekt deine Blase in zwei Teile, wenn du darunter gerätst.



Filter: Diese farbkodierten Kraftfeldbarrieren lassen dich nur durch, wenn deine Blase die passende Farbe hat.



Leuchtstein: Gib dem Leuchtstein einen Stoß, damit er umkippt. Bestimmte Schalter funktionieren nur, wenn ein Leuchtstein auf sie gerollt wird. Außerdem muss seine Farbe mit der Farbe des Schalters übereinstimmen!



Lichtbogen: Dieses Objekt ist eine tödliche Gefahr. Wenn du zu nah herankommst, zerstören seine Lichtblitze deine Blasen. Einige dieser Objekte zerstören nur Quecksilber einer bestimmten Farbe.



Brücke: Du musst Rätsel lösen, um diese Brücken herabzulassen. Manchmal bleiben sie außerdem nicht allzu lange unten!



Schmierwürfel: Dieses kleine Ding hinterlässt einfach eine giftige Spur, während es sich bewegt. Achte darauf es nicht zu berühren!



Mercoid: Hüte dich vor Mercoiden! Sie verfolgen dich und fressen dein Quecksilber, wenn sie dich erwischen.



Jerkoid: Dieser Mercoiden-Typ kann mit seinen Antennen, ähnlich wie ein Lichtbogen, Blitze verschießen. Und erzielt dabei dieselben unerfreulichen Ergebnisse ...



Spectroid: Dieser Mercoiden-Typ frisst am liebsten Quecksilber einer bestimmten Farbe.



Plattform: Im Gegensatz zu Lenkplattformen bewegen sich diese Plattformen durch ihre eigene Energie.



Farbschleuse: Schicke dein Quecksilber durch ein solches Objekt, um das Quecksilber entsprechend umzufärben.



Pendel: Weiche diesen Bedrohungen aus, die vor und zurück schwingen.



Dampfframme: Wenn du unter eine Dampfframme gerätst, wirst du in Stücke zerquetscht!



Druckschalter: Um einen Druckschalter zu aktivieren, benötigst du eine bestimmte Menge Quecksilber. Je mehr Quecksilber den Druckschalter berührt, desto mehr Pfeilsymbole werden erleuchtet. Wenn alle Pfeilsymbole leuchten, wird der Schalter aktiviert.



Statuswechsler: Diese Objekte versetzen deine Blase in eine von vier möglichen „Zuständen“: normal, kalt, heiß oder fest.



Schieber: Diese Objekte bewegen sich ständig vor und zurück und sind so platziert, dass du ihnen ausweichen musst, um deine Blasen nicht zu verlieren!



Repulsor: Als Gegenteil eines Attraktors stoßen diese Objekte deine Blasen weg.



Schizoid: Dieser aggressive Verwandte des gemeinen Mercoiden verfolgt dich, frisst dich aber nicht, wenn er dich erwischt. Er explodiert und zerstreut deine Blase in alle Winde!



Schaukelbrücke: Diese Brücken wippen, während sich das Quecksilber über sie hinweg bewegt. Sie behalten ihre Stellung bei, nachdem du sie verlassen hast. Achte also darauf, dass du dadurch später keine Probleme bekommst!



Rotor: Einige davon müssen angestoßen werden, um zu rotieren. Einige rotieren durch ihre eigene Energie.



Stan: Stan ist ständig in Bewegung. Wenn sein Weg versperrt ist, dreht er sich zur Seite und bewegt sich weiter. Bestimmte Schalter können nur von Stan aktiviert werden, darum musst du lernen ihn möglichst gut zu steuern!



Stan/Leuchtstein-Schalter: Diese Schalter können nur von Stan oder einem Leuchtstein aktiviert werden. Darum musst du dafür sorgen, dass sich die beiden auf den Schalter bewegen!



Schalter: Das häufigste Objekt zum Auslösen von Aktionen. Rolle deine Blase einfach über den Schalter - natürlich nur, wenn deine Blase die richtige Farbe hat!



Teleporter: Diese Objekte funktionieren immer zu zweit. Rolle deine Blase in einen Teleporter, und sie wird augenblicklich zum anderen transportiert.

Optionsmenü

Im Optionsmenü kannst du das Verhalten des Spiels an deine Vorlieben anpassen. Es enthält die folgenden Kategorien:

Kamera

Im Kamera-Untermenü kannst du zwei Dinge einstellen:

- **Drehung** – Wenn du die Tasten drückst, um die Kamera nach links und rechts zu drehen, rastet sie normalerweise in Schritten von 90° in der entsprechenden Richtung ein. Dies kann in 45° oder in eine freie Rotation ohne Einrasten geändert werden.
- **Richtung** – Ändert die Richtung der Kameradrehung.

Steuerung

Im Controller-Untermenü kannst du zwischen den verfügbaren Tastenkonfigurationen wählen.

Audio

Im Audio-Untermenü kannst du die Lautstärke der Hintergrundmusik sowie der Soundeffekte für das Quecksilber und das restliche Spiel ändern.

Profil

In diesem Untermenü kannst du Spielerprofile speichern, laden und ändern. Außerdem kannst du die automatische Speicherfunktion ein- und ausschalten.

Ghost-Spieler

Der Ghost ist ein neues Feature von Mercury Meltdown. Wenn es aktiviert wird, siehst du während des Spiels ein Ghost-Replay deines besten Versuchs in einem Level. Diese Ghosts können auch auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert werden. Weitere Informationen findest du in dem Abschnitt zu Ghosts und Replays.



Farbdiagramm

Diese Option aktiviert oder deaktiviert das Farbmischdiagramm, das während des Spiels in der rechten oberen Ecke des Spielbildschirms angezeigt wird.

Extras

Tutorial

Du kannst das Tutorial jederzeit spielen, indem du diese Option auswählst.

Spielplatz

Der Spielplatz ist ein spezielles Mercury-Level. Es kann nicht gewonnen oder verloren werden, aber es enthält viele verschiedene Spielobjekte. Es kann zur Übung oder einfach zum Spaß verwendet werden.

Videos

Während des Spiels werden verschiedene Videos zu sehen sein. Sobald sie gezeigt wurden, werden sie gespeichert und du kannst sie hier jederzeit wieder anschauen.

Ton und Musik

In diesem Untermenü kannst du alle Soundeffekte und Musikstücke des Spiels abspielen.

Credits

Diese Option zeigt dir die Mitwirkenden des Spiels.

Ghosts & Replays

Mercury Meltdown bietet dir zwei Methoden, um deine großartigen Leistungen aufzuzeichnen: Ghosts und Replays.

Replays

Am Ende eines Levels kannst du ein Replay speichern, ganz egal, ob du gewonnen oder verloren hast.

Außerdem kannst du ein Replay deines letzten Versuchs ansehen, auch wenn du es nicht auf den Memory Stick Duo™ speicherst. Du kannst mehrere Replays eines einzelnen Levels speichern. Nur der freie Speicher auf deinem Memory Stick Duo™ stellt hier eine Grenze dar. Du kannst „Replay laden“ im Hauptmenü auswählen, um deine gespeicherten Replays anzusehen.

Ghosts

Ein Ghost stellt eine andere Art von Replay dar. Du kannst „Ghost-Spieler“ in den Spieloptionen aktivieren. In diesem Fall geschieht Folgendes:

Wenn du ein Level spielst, wird ein „Ghost-Spieler“ aufgezeichnet - dabei handelt es sich um deine beste Leistung in diesem Level. Wenn du dann ein Level nochmal spielst, siehst du das Ghost-Bild deiner besten Leistung - versuche sie zu schlagen!

Wenn du ein besseres Ergebnis als in den vorhandenen Ghost-Aufzeichnungen erzielst, ersetzt deine neue Leistung die alten Ghost-Daten. Am Ende eines Levels hast du die Möglichkeit, deinen Ghost auf dem Memory Stick Duo™ zu speichern. Wenn Ghost-Daten vorhanden sind, werden sie beim Laden eines Levels automatisch mitgeladen. Du kannst nur einen Ghost pro Level speichern.



Multiplayer

Wenn du im Hauptmenü „Multiplayer“ auswählst, hast du die Möglichkeit ein Multiplayer-Spiel auszurichten oder einem Multiplayer-Spiel innerhalb der WLAN-Reichweite des PSP®-Systems beizutreten.

Spiel ausrichten

Wenn du ein Spiel ausrichtest, initialisiert das System das WLAN-System. Danach siehst du einen Bildschirm, auf dem darauf gewartet wird, dass Spieler in der Nähe deinem Spiel beitreten. Du kannst jederzeit die SELECT-Taste drücken und halten, um den Wartevorgang abubrechen.

Wenn ein anderer Spieler deinem Spiel beitrifft, kann der ausrichtende Spieler zwischen den Optionen „Kampfmodus“ und „Partyspiele“ wählen. Wenn der ausrichtende Spieler „Kampfmodus“ auswählt, kommst du zum normalen Levelauswahl-Bildschirm. Hier kann ein beliebiges Level, das auf dem ausrichtenden Gerät freigeschaltet wurde, als Kampfarena ausgewählt werden! Wenn „Partyspiele“ gewählt wird, können alle Partyspiele ausgewählt werden, die auf dem ausrichtenden Gerät freigeschaltet sind. Informationen zu den Partyspielen findest du im entsprechenden Handbuch-Abschnitt.

Spiel beitreten

Wenn du „Spiel beitreten“ auswählst, wird eine Liste mit den verfügbaren „Mercury Meltdown“-Hosts angezeigt, die sich innerhalb des WLAN-Bereichs befinden. Wenn du das Spiel auswählst, dem du beitreten möchtest, wirst du gebeten zu warten, während der Host den Spieltyp und die zu spielenden Level auswählt. Du kannst jederzeit während des Verbindungs- und Auswahlvorgangs die SELECT-Taste drücken und halten, um die Verbindung zum Netzwerk zu trennen.

Kampfmodus

Spiele im Kampfmodus finden in den Haupt-Levels statt. Im Kampfmodus werden allerdings die Bonusobjekte durch Kampf-Pick-Ups ersetzt. Diese Pick-Ups helfen dir oder behindern deinen Gegner und sollten daher - wenn möglich - aufgenommen werden! Der Spieler, der das Level zuerst beendet, ist der Sieger des jeweiligen Levels. Jeder Spieler erhält für den Gewinn eines Levels einen Punkt. Du kannst so viele Level spielen, wie du möchtest! Beachte, dass nur solche Level für den Kampfmodus zur Verfügung stehen, die auf dem System des ausrichtenden Spielers freigeschaltet wurden.

Kampf-Pick-Ups

Suche im Kampfmodus nach diesen Objekten - sie können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen!

**Schmelzer:**

Schmelze die Blase deine Gegners in klitzekleine Teile.

**Booster:**

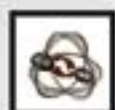
Schnapp dir den Booster, um schneller zu werden!

**Schildkröte:**

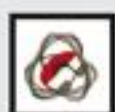
Schnapp dir die Schildkröte, um deinen Gegner in kaltes (und langsames) Quecksilber zu verwandeln.

**Hase:**

Verwandelt die gegnerische Blase in heißes Quecksilber - sie bewegt sich schneller, ist aber schwieriger zu steuern.

**Tauscher:**

Tauscht deine Position mit der deines Gegners.

**Magnet:**

Magnetisiert das Quecksilber deines Gegners. Es heftet sich an Oberflächen in der Nähe und ist dann nicht mehr steuerbar.

**Steuerung umkehren:**

Die hinterhältigsten Pick-Ups kehren die Steuerung deines Gegner vorübergehend um.

**Blitzer:**

Zerstört einen Teil der gegnerischen Blase durch Blitze.

**Bouncey:**

Dieses Pick-Up bringt die gesamte Welt deines Gegners zum Hüpfen!

**Licht aus:**

Dieses Pick-Up schaltet das Licht aus!

Partyspiele

Wenn du genug Bonusobjekte im Hauptspiel sammelst, kannst du diese großartigen Partyspiele freischalten. Spiele sie alleine oder gegen einen Freund!

Vor jedem Partyspiel gibt es ein paar Bildschirme mit Anweisungen und Hinweisen. Wenn du diese Bildschirme überspringen und sofort zur Action möchtest, musst du die START-Taste drücken.

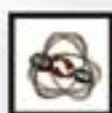
Rodeo

In einem Rodeospiel ist das Ziel einfach - halte so lange wie möglich aus! Deine Blase befindet sich auf einem kleinen Brett, das sich wie immer bewegt. Ein Ventilator bewegt sich



auf einer Schiene, die das Level umgibt. Der Ventilator bläst immer stärker, sodass du es nicht lange aushalten wirst!

Aber da wir nett zu dir sind, haben wir ein Pick-Up hinzugefügt, das den Ventilator vorübergehend verlangsamt. Du musst dir möglichst viele dieser Pick-Ups schnappen, um die höchsten Punktestände zu schlagen!



Dieses Pick-Up schwächt die Kraft des Ventilators.

Rodeosteuerung:

Verwende das Analog-Pad, um das Spielbrett zu kippen.

Multiplayer-Rodeo



Im Zweispieler-Modus versuchen beide Spieler abwechselnd die Blase oder den Ventilator zu steuern.

Multiplayer-Rodeosteuerung:

Spieler mit der Blase:

Verwende das Analog-Pad, um das Spielbrett zu kippen.

Spieler mit dem Ventilator:

Verwende das Analog-Pad, um den Ventilator zu bewegen.

×-Taste – Powerboost

Farben

Deine Quecksilberblase hinterlässt eine Farbspur. Um ein Farbenspiel zu gewinnen, musst du diese Farbspur verwenden, um vor Ablauf der Zeit einen größeren Bereich auszumalen als dein Gegner!



Im Einzelspieler-Modus ist dein Gegner ein Paintoid. Paintoiden sind mit den Mercoiden verwandt, sind aber etwas freundlicher und hinterlassen ebenfalls eine Farbspur! Wenn du einem Paintoiden zu nahe kommst, teleportiert er sich weg von dir.

Power-Ups des Farbenspiels



Bombe:

Wenn du eine Bombe berührst, explodiert sie und verteilt dein Quecksilber über das Spielbrett!



Farbbombe:

Auch Farbbomben explodieren bei Berührung. Wenn eine Farbbombe explodiert, färbt sie den Nahbereich mit der Farbe desjenigen ein, der sie berührt hat.

**Wasserbombe:**

Wasserbomben explodieren bei Kontakt und säubern den Nahbereich von jeglicher Farbe.

Steuerung des Farbenspiels:

Verwende das Analog-Pad, um das Spielbrett zu kippen.

Multiplayer-Farbenspiel:

Im Zweispieler-Modus ersetzt dein Gegner den Paintoiden. Wie gewöhnlich gewinnt der Spieler, der den größten Bereich einfärbt.

Steuerung beim Multiplayer-Farbenspiel:

Beide Spieler:

Verwende das Analog-Pad, um das Spielbrett zu kippen.

Schubs

Für das Schubsspiel benötigst du Können und Präzision!

Schubse dein Quecksilber zur Mitte des Ziels, um die maximale Punktzahl zu erhalten. Meide die

Gefahren und sammle außerdem die Multiplikatoren ein.

Punktemultiplikatoren des Schubsspiels**Schubs-Multiplikator**

Schnapp dir dieses Objekt, um deine Punkte zu multiplizieren.

Steuerung des Schubsspiels

Vor dem Schubsen:

Verwende das Analog-Pad, um mit deiner Blase zu zielen.

Verwende $\leftarrow \rightarrow$, um die Blase zu bewegen.

X-Taste: Schubsstärke einstellen

Nach dem Schubsen:

□-Taste: Reibung verringern (die Blase bewegt sich schneller)

○-Taste: Reibung erhöhen (die Blase bewegt sich langsamer)

Multiplayer-Schubsen

Im Multiplayer-Schubsen bist du abwechselnd mit deinem Gegner an der Reihe. Die kombinierte Punktezahl aller Schubser im Spiel entscheidet über den Sieger!

Rennen

Bestreite mit deinem Quecksilber ein Rennen gegen die Uhr oder einen anderen Spieler!



Kontrollpunkte

Wenn du einen Kontrollpunkt passierst, wird dir deine Zeit bis zu diesem Streckenabschnitt angezeigt.



Booster

Triff diese Objekte, um für kurze Zeit einen riesigen Geschwindigkeits-Boost zu erhalten.

Rennsteuerung

Verwende das Analog-Pad, um die Strecke zu kippen.

Multiplayer-Rennen

Der ausrichtende Spieler entscheidet, auf welcher Strecke das Rennen stattfindet. Die Steuerung ist mit der des Einzelspielermodus identisch.

Metrix

Metrix ist eine Puzzle-Herausforderung. Platziere farbige Blasen so, dass sie Gruppen von drei oder mehr bilden. Wenn du mindestens drei Blasen miteinander verbindest,



explodieren sie und drei Dinge geschehen: Deine Quecksilberleiste steigt an, du erhältst Punkte und dir werden einige zusätzliche Sekunden gutgeschrieben. Wenn die Quecksilberleiste voll ist, steigst du ein Level auf. Wenn die Zeit abläuft, ist das Spiel zu Ende und dein Punktestand zeigt dir, wie gut du dich geschlagen hast!

Platziere zunächst Blasen im Trichter, um einen Satz herzustellen. Ein Satz ist vollständig, wenn drei Blasen nebeneinander platziert wurden - Blasen in der Diagonale zählen nicht. Platziere dann deine Blasensätze auf dem Spielbrett, damit ein Satz aus mindestens drei Blasen explodiert.

Metrix-Pick-Ups



Bonusstern

Lass drei Sterne explodieren, um Extrapunkte zu erhalten.



Bombe

Wenn du eine Bombe zur Explosion bringst, zerstört sie alle Blasen im Spiel, die mit der Farbe der Bombe identisch sind.



Uhr

Wenn du eine Uhr einsammelst, wird der Countdown-Timer für einige Sekunden angehalten.

Metrix-Steuerung

Verwende das Analog-Pad oder die Richtungstasten, um Blasen oder Sätze zu platzieren.

×-Taste - Aktion bestätigen

○-Taste - Aktion abbrechen

L **R** - Kamera bewegen

Zweispiel-Metrix

Zweispiel-Metrix ist ein Ausdauerkampf! Du gewinnst, indem du länger als dein Gegner überlebst!

Pick-Ups im Zweispiel-Metrix

Du findest die Pick-Ups des Einzelspielermodus auch im Multiplayer-Spiel. Darüber hinaus gibt es ein neues Pick-Up:



Froster:

Wenn du den Froster einsammelst, kann dein Gegner einige Sekunden lang keine Sätze mehr platzieren.

Credits

Ignition Entertainment Ltd.

Geschäftsführer

Vijay Chadha

Leitung Verkauf

Ajay Chadha

Leitung Marketing

Greg Baverstock

Gesamtleitung

Jim Philpot

Koordination Druckmaterialien

Kelly-ann Styles

Produktmanagement

Peter Rollinson

Manoj Kumar

Vertrieb UK

Carl Franks

Internationaler Vertrieb

Phu Tien

IT

Danny Bailey

Logistik

Joy Sreeraman

Lokalisation, zusätzliches Layout & DTP-Unterstützung

Partnertrans

Ignition Japan

General Manager

Kaz Takeshita

Ignition USA

President

Paul Robinson

Leitung Produktentwicklung USA

Ken Gratz

Account-Spezialist

Jaime Robinson

Digi-Guys

Creative & Managing Director

Andy Whitehurst

Ignition Banbury

Studioleitung

Ed Bradley

Leitung Grafik

Drew Northcott

QS-Manager

Rob Palfreman

Konzeption

Rich Hancock

Mark Walden

Grafik

Norm Chung

Andy Debus

Dan McCaul

John Moss

Chris Sharpley

Nina Simeone

Kevin Wicks

Programmierung

Kieren Bloomfield

Ed Bradley (again)

Ste Butcher

Morris Butler

Oscar Forth

Gordon Hayes

Steve Jones

Jeb Mayers

Fred O'Rourke

Ade Smith

Gareth Thomas

Richard Turnbull

Audio

John Hancock

Gordon Hayes

QS-Techniker

Arash Amini

Steve Chimes

Will Jenkins

Michelle Leonard

Dave Newson

Mike Watt

Administration

Bev Souter

Credits

Dank an die uns Nahestehenden

Ade Scotney (for keeping us going), Yuji Nakamura (for everything), Fynlay Chadha, Shino & Elise Gratz, Katie, Tyler, Xan, Troy & Tanner Robinson, Robert Philpot, Bethany and Ellie, Layla and Karina, Wendy, Nick & Thomas, Liz, Martine, Anne-Marie, Tor, Joanne, Justine, Caroline & Jess, Sue, Hannah, Tim, Mike, Mary & Jack, An, Kate, little Sammy man & Kiera, Joanne & Eimear, Jazz and Jack Gooby.

Wir danken:

SN Systems, Ja, WIR DANKEN 'Way of the Rodent', toute l'équipe de The Exchange für die flüssige Inspiration, Denise, The Flying Baguette, den Mitarbeitern unseres örtlichen Spiel Ladens, Bagel Bite für die Lieferung unseres Frühstücks, Bog für die Überprüfung unseres Geisteszustands. Voice samples from Black 2 Black and Hallelujah.

GEWÄHRLEISTUNG

Ignition Entertainment Ltd, beschränkte Gewährleistung:

Ignition Entertainment Ltd. gewährleistet dem Käufer für 90 Tage ab dem Tag des Kaufs, dass das Medium, das dieses Programm enthält, keinerlei Material- oder Herstellungsfehler enthält. Wenn innerhalb dieser 90 Tage ein Defekt auftreten sollte, wird das Produkt kostenlos gegen ein anderes ausgetauscht. Legen Sie bitte bei Umtausch den Kaufbeleg oder eine Kopie desselben dem Produkt bei, um das Kaufdatum feststellen zu können. Um das Produkt umzutauschen, geben Sie es bitte in der Originalverpackung und dem Kaufbeleg bei dem Händler ab, bei dem Sie es gekauft haben. Falls Sie vom Händler keinen Ersatz erhalten können, wenden Sie sich bitte unter support@ignitionent.com oder +44 1992 703963 an Ignition Entertainment Ltd..

Diese Garantie erstreckt sich nicht auf normale Verschleißerscheinungen. Ignition Entertainment Ltd. ist nicht an diese Garantie gebunden, wenn der Defekt aufgrund von unsachgemäßem Umgang mit dem Produkt entstanden ist. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien. Es können keine weiteren Ansprüche oder Forderungen gegenüber Ignition Entertainment Ltd. geltend gemacht werden. Alle Garantien, die u. U. auf dieses Produkt angewendet werden können, darunter Garantien hinsichtlich seiner Markttauglichkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck, unterliegen ebenfalls der oben erläuterten Frist von 90 Tagen. Ignition Entertainment Ltd. kann auf keinen Fall für spezielle, zufällige oder Folgeschäden haftbar gemacht werden, die aus Besitz, Verwendung oder Funktionsstörung dieses Produkts aus dem Hause Ignition Entertainment Ltd. entstehen.

Veröffentlicht von

Ignition Entertainment Ltd

168-172 Brooker Road

Waltham Abbey

Essex, EN9 1JH, UK.

KUNDENDIENST

E-Mail **enquiries@ignitionent.com**
Tel. **+44 (0) 1992 703963**
Anschrift **168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex,
EN9 1JH, UK.**
WWW **www.ignitionent.com**

Hotline Technik

0190/846034*

Montag bis Freitag: 9.00 bis 19.00 Uhr

Hotline Tipps & Tricks

0190/846035*

Täglich 8.00 bis 24.00 Uhr.

* 1,86 EUR/Minute aus dem deutschen Festnetz

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911*
*(Calls charged at local rate)	
Belgique/België/Belgien	011 516 406
Tarif appel local / Lokale kosten	
Česká republika	222 864 111
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	
Danmark	70 12 7013
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	
Deutschland	01805 766 977*
*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	
Ελλάδα	801 11 92000*
*Εθνική Χρέωση	
España	902 102 102
Tarifa nacional	
France	0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	
Ireland	0818 365065
All calls charged at National Rate	
Israel	09 971170
Italia	199 116 266
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	
Malta	23 436300
Local Rate	
Nederland	0495 574 817
Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	
New Zealand	09 415 2447
National Rate	
Norge	81 55 09 70
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	
Österreich	0820 44 45 40*
*(0,116 Euro/Minute)	
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal	707 23 23 10*
*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	
Suomi	0600 411 911
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	
Sverige	08 587 822 25
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	
UK	08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes	

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.

PRECAUCIONES

Este disco contiene software de juego para el sistema PSP® (PlayStation®Portable). Nunca lo use en otro sistema, ya que podría llegar a dañarlo. Lea detenidamente el manual de instrucciones del sistema PSP® para garantizar una correcta utilización. Mantenga el disco alejado de fuentes de calor, luz solar o humedad excesiva. No intente utilizar discos agrietados o deformados, o aquellos que se hayan reparado aplicando algún tipo de adhesivo, pues podrían dar lugar a un funcionamiento defectuoso.



Presione una cara del disco como se indica y tire suavemente de él para extraerlo. Si presiona demasiado, el disco puede dañarse.



Coloque el disco como se muestra en la ilustración y presione suavemente hasta que haga clic y encaje en su sitio. Si introduce el disco mal, éste podrá dañarse.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Evite jugar si está cansado o ha dormido poco. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: mareos, visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

PIRATERÍA

Tanto el sistema PSP® como este disco contienen mecanismos técnicos de protección diseñados para prevenir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor presentes en este disco. La ley prohíbe el uso no autorizado de marcas registradas, así como cualquier reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, tanto eludiendo estos mecanismos como por cualquier otro método.

Si dispone de cualquier información acerca de productos piratas o métodos empleados para eludir nuestras medidas de protección, envíe un mensaje de correo electrónico a la dirección **anti-piracy@eu.playstation.com**, o llame al número del Servicio de atención al cliente de su zona, que aparece en la contraportada de este manual.

CONTROL PARENTAL

El software de este PSP® (PlayStation®Portable) Game dispone de un Nivel de control parental (Parental Control Level) predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP® para limitar la reproducción de software de un PSP® game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP®. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP®.

ULES-00466

Game © 2006 Ignition Entertainment Limited. Programas de biblioteca © 2003-2006 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PARA USO PERSONAL. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, uso en salas de juegos, cobro por uso, emisión, exhibición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, cable u otra tecnología de telecomunicaciones de este producto o cualquier marca comercial u obra con copyright que forme parte del mismo. Distribuido por Ignition Entertainment Limited. Desarrollado por Ignition Entertainment Limited.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES PEGI (CÓDIGO QUE REGULA LA INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS).

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de juegos inadecuados para su edad. **TENGA EN CUENTA** que no es un sistema de clasificación de dificultad del juego.

PEGI permitirá, tanto a los padres como a aquellos que compren juegos para niños, elegir los juegos que mejor se adapten a la edad del jugador al que van destinados. Dicha clasificación comprende dos partes. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Según el juego, podría haber un número variable de dichos iconos. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de su contenido. Los iconos son los siguientes:



VIOLENCIA



LENGUAJE SOEZ



MIEDO



**SEXO O
DESHUDEZ**



DROGAS



DISCRIMINACIÓN

Para obtener más información, visite <http://www.pegi.info>

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

MERCURY★ MELTDOWN

Índice

Índice	1
Configuración	2
Controles	3
Mercury Meltdown: primeros pasos	
Pantalla de inicio	4
Menú de perfiles	4
Tutorial	5
Mercury Meltdown: dinámica de juego	
Un jugador	6
Tubos de ensayo	6
Avances	6
Panel de estado de niveles	7
Laboratorios	7
Manejo de la cámara	7
Modo Vista libre	8
Instrucciones	8
Pantalla del juego	8
Puntuación y avances	9
Mezclas de colores	10
Objetos	12
Menú de opciones	14
Extras	15
Jugadores fantasma	16
Multijugador	16
Crear partidas	16
Unirse a una partida	17
Modo de batalla	17
Minijuegos	18
Créditos	23
Garantía	25
Servicio Técnico	26

CONFIGURACIÓN

Configura tu sistema PSP® siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP®; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de MERCURY MELTDOWN™ con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP® y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono de . Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón  para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios

de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP®. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP® entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP® comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP®Game en su sistema PSP®.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP® conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP®.

Configuración del sistema PSP® (PlayStation®Portable)



Controles

Tecla	Acción predeterminada	Acción secundaria	Acción del menú
Botones direccionales	Cambiar modo de cámara y objetivo	Modo de cámara y objetivo	Seleccionar un objeto del menú
Pad analógico	Inclinar escenario	Inclinar escenario	Seleccionar un objeto del menú
Botón $\circ$	Girar la cámara	Acercar la cámara	Cancelar
Botón $\times$	Inclinar la cámara hacia abajo	Inclinar la cámara hacia abajo	OK
Botón $\square$	Girar la cámara	Alejar la cámara	--
Botón $\triangle$	Inclinar la cámara hacia arriba	Inclinar la cámara hacia arriba	--
Botón $\square$ L	Alejar la cámara	Girar la cámara	--
Botón $\square$ R	Acercar la cámara	Girar la cámara	--
Botón START (Inicio)	Pausa	Pausa	--
Botón SELECT (selección)	Modo Vista libre/Ayuda	Modo Vista libre/Ayuda	--
Botón HOME (menú principal)	Salir del juego	Salir del juego	Salir del juego

Mercury Meltdown: primeros pasos

Una vez más, tu cometido es llevar la gota de metal líquido por un camino lleno de peligros.

Pantalla de inicio



Pulsa el botón START (inicio) o X en esta pantalla para continuar. Si no pulsas ninguna tecla, te quedarás aquí unos instantes y pasarás al Modo demostración.

Menú de perfiles

Tus avances se guardan en los perfiles, por lo que conviene que crees uno la primera vez que juegues. Para ello, sigue estos pasos:



Selecciona “Crear perfil” y elige un nombre y un apodo de tres letras (escribelos en el teclado que aparece en pantalla). Cuando termines, haz clic en “OK”.



Nota: Si no es la primera vez que juegas, se cargará el perfil del jugador con el que jugaste la última vez, pero puedes cargar otros desde el menú de opciones.

El nuevo perfil se guardará en el Memory Stick Duo™, si lo tienes insertado. Mercury Meltdown utiliza una función de autoguardado que guarda las actualizaciones de tu perfil de forma automática conforme avanzas.

Una vez que hayas guardado el perfil, tendrás la opción de ir al tutorial.

Si no quieres perder el tiempo creando un perfil y prefieres ponerte a jugar directamente, elige la opción "Comienzo rápido". La partida empezará con el perfil predeterminado. En este caso, no se activará la función de autoguardado, pero podrás guardar tus avances manualmente al final de cada nivel (en ese momento, podrás crear un perfil y se activará el autoguardado).

Tutorial

El tutorial te enseñará los principios básicos para jugar a Mercury Meltdown. Te recomendamos que lo veas por lo menos una vez para aprender cuáles son los objetivos del juego y hacerte una idea de los obstáculos a los que tendrás que hacer frente.

De todos modos, no pasa nada si decides no verlo después de crear el perfil; siempre puedes volver a él desde el menú "Extras".



Mercury Meltdown: dinámica de juego

El menú principal es el punto de partida del juego.

Si no eliges ninguna opción, se abrirá el Modo demostración.

Si prefieres ver las cosas por ti mismo, selecciona una de las opciones del menú.



Un jugador

Esta opción te llevará al meollo del juego, pero antes de empezar la partida, se abrirá la pantalla de selección de niveles.



Tubos de ensayo

Los tubos de ensayo representan los niveles. Desplázate por los anillos con los botones de dirección a izquierda y derecha. Al principio, todos los tubos están vacíos.

Al final de cada nivel, el tubo correspondiente se llena con la cantidad de mercurio acumulada.

Si logras acumular todo el mercurio del nivel, el tubo estará lleno y cerrado con un tapón de corcho. También pueden aparecer un par de etiquetas si consigues el primer puesto en la tabla de puntuaciones máximas y recoges todas las bonificaciones (o una si sólo has conseguido una de las dos cosas). Si has acumulado todo el mercurio y tienes además las dos etiquetas, el tapón de corcho será dorado.

Avances

- Desbloquear laboratorio: indica la cantidad de mercurio que has acumulado, y que te servirá para desbloquear el siguiente laboratorio. Cuando la barra esté llena, pasarás al siguiente nivel.
- Desbloquear minijuego: indica cuánto te falta para desbloquear el siguiente minijuego. Recoge bonificaciones para llenar la barra.

Panel de estado de niveles

Aquí se indica el estado del nivel en el que te encuentras:

- **Mercurio:** indica cuánto mercurio has acumulado.
- **Bonificación:** indica cuántas bonificaciones has recogido.
- **Tiempo:** indica tu mejor tiempo (la vez que completaste más rápido el nivel).
- **Tabla de puntuaciones máximas:** indica las cinco mejores puntuaciones para este nivel.

Laboratorios

En Mercury Meltdown hay ocho laboratorios, cada uno de los cuales consta de dieciséis niveles. Para pasar de uno a otro, tendrás que acumular una cantidad determinada de mercurio.

En cada laboratorio, los niveles pueden jugarse en cualquier orden, y también puedes volver atrás para mejorar tu puntuación o acumular más mercurio.

Manejo de la cámara

Las cámaras tienen dos modos distintos, dependiendo de que sigan a una gota o a varias. En el modo de seguimiento de varias gotas, la cámara se ajusta automáticamente de modo que todas las gotas de mercurio se vean siempre en pantalla. En el modo de seguimiento de una gota, tú decides qué gota quieres ver. En este último modo, también puede acercarse la cámara para ver la acción más de cerca.

La cámara se maneja de la siguiente manera:

- **Botones de dirección hacia arriba y hacia abajo**
Pasar del modo de seguimiento de una gota al de varias (o viceversa).
- **Botones de dirección hacia la derecha y hacia la izquierda**
Fijar la cámara en otra gota (sólo en el modo de seguimiento de varias gotas).



Este icono aparece en pantalla durante unos instantes cuando se cambia la cámara al modo de seguimiento de varias gotas.



Este icono aparece en pantalla durante unos instantes cuando se cambia la cámara al modo de seguimiento de una gota.

Modo Vista libre

Pulsa el botón Select (selección) para abrir el modo Vista libre. En este modo, la partida se detiene y la cámara entra en un modo de navegación libre en el que puedes examinar el nivel, averiguar para qué sirve cada objeto (mediante las sugerencias) y usar toda esta información para elaborar estrategias eficaces de juego.

Los controles son los siguientes:

Pad analógico

Mover la cámara por el nivel

Botones

Girar la cámara/botones de inclinación

Botones direccionales

Seleccionar un objeto para examinarlo y leer las sugerencias de uso

Instrucciones



El objetivo es muy sencillo: llevar la mayor cantidad posible de mercurio hasta la meta.

En algunos niveles, hay más de una meta. Además, a veces son de colores y tendrás que llevar gotas de mercurio del mismo color. Aunque no importa la cantidad de mercurio que lleves (si llegas a la meta, lograrás el objetivo aunque sea con una gotita minúscula), en algunos niveles sólo podrás

llegar a la meta si acumulas una cantidad determinada.

Pantalla del juego



- 1. Tiempo restante:** disminuye conforme pasa el tiempo. Intenta terminar el nivel antes de que se agote.
- 2. Mercurio restante:** indica cuánto mercurio te queda.
- 3. Mercurio necesario:** si la barra de mercurio restante está por debajo de este nivel, terminará la partida.
- 4. Flecha indicadora de la posición de las gotas:** esta flecha indica dónde se encuentran las gotas que no aparecen en pantalla.

5. Flecha de meta: esta flecha apunta hacia la meta. Si hay varias metas en el nivel, aparecerán también varias flechas.

6. Diagrama de mezcla de colores: las reglas necesarias para mezclar colores se describen más adelante, pero en este diagrama se indica en líneas generales cómo combinar las gotas. En algunos casos, en lugar del cronómetro (1) aparece una cara que tiene distintos significados según la expresión:



¡Has terminado el nivel!



¡Vaya! Te has caído...



Has perdido demasiado mercurio.



Ya no es posible obtener el color necesario para terminar el nivel (por ejemplo, si la meta es amarilla, necesitarías gotas rojas y verdes para obtener una amarilla). Si has perdido la gota verde y sólo te queda una roja, aparecerá esta cara y terminará el nivel.



Se ha agotado el tiempo. Aún puedes terminar el nivel y avanzar, pero tu puntuación se resentirá.

Puntuación y avances

Cuando termines un nivel, se te asignará una puntuación basada en la cantidad de mercurio acumulada y en el tiempo que hayas tardado en llegar a la meta. Cada nivel tiene establecido un tiempo medio de finalización. Si lo mejoras, conseguirás más puntos. Otra forma de mejorar tu puntuación es recoger las bonificaciones que encuentres mientras avanzas hacia la meta. El juego siempre recuerda cuánto tiempo tardaste y cuánto mercurio acumulaste en cada nivel, así que, si quieres, puedes volver más adelante para mejorar tus marcas.

Vale la pena esforzarse, ya que si tienes más mercurio, tendrás acceso a otros niveles. Las bonificaciones sirven para desbloquear los minijuegos y algunos objetos divertidos. Si consigues la puntuación máxima en todos los niveles, tendrás acceso a... mmm.. pensándolo bien, hay cosas que no pueden revelarse así como así.

La escala de puntuaciones es la siguiente:

- **1% de mercurio = 500 puntos; 100% de mercurio = 50.000 puntos**
- **Mejora del tiempo medio de finalización = 1.000 puntos por segundo**
- **Bonificaciones = 2.000 puntos**

Mezclas de colores

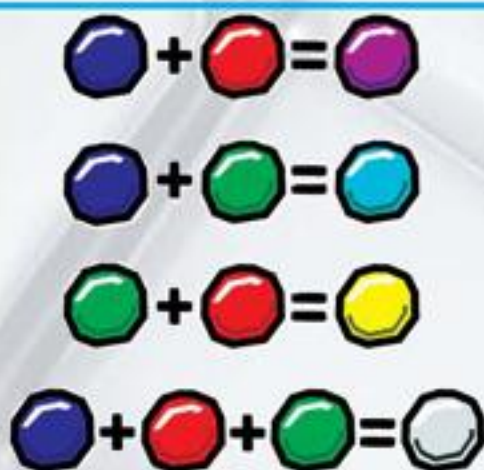
Los colores del mercurio se rigen por las reglas del espectro luminoso, según el cual los colores primarios son el **rojo**, el **verde** y el azul.

Así pues, no se aplican los colores primarios de disciplinas como la pintura (el **rojo**, el **amarillo** y el **azul**), y las reglas que rigen la mezcla de colores son también distintas. Consulta el siguiente diagrama para ver las diferencias:



Color primario

Azul + Rojo
Azul + Verde
Verde + Rojo
Azul + Rojo + Verde



Color secundario

Azul + Rojo
Azul + Verde
Verde + Rojo
Azul + Rojo + Verde

Ejemplos de mezclas

- Si mezclas una gota roja pequeña con una verde grande, obtendrás una amarilla de un tamaño equivalente a la suma de las dos.
- Si mezclas una gota magenta pequeña (obtenida mezclando azul y rojo) con una verde grande, obtendrás una plateada.

El tamaño de las gotas no influye en la mezcla de colores. Aunque una sea enorme y la otra diminuta, se mezclarán sin problemas.

Fin de nivel (nivel superado)

Al final de cada nivel de Mercury Meltdown, verás los valores que te indican qué tal lo has hecho: la puntuación, la cantidad de mercurio acumulada y el tiempo que has tardado en llegar a la meta. Si te has esmerado y has recogido todas las bonificaciones o conseguido la puntuación máxima del nivel... bueno, en ese caso, te llevarás una sorpresa que descubrirás si tienes esa suerte.

Cuando tu victoria se haga pública, podrás asociar tus iniciales a la puntuación obtenida y hacerte un hueco en la tabla de puntuaciones máximas. A continuación, verás las siguientes opciones:

- Reintentar nivel, que te da la opción de repetir un nivel.
- Ir al nivel siguiente, por si prefieres continuar y pasar al siguiente nivel.
- Volver a elegir nivel, con la que volverás a la pantalla de selección de nivel.
- Ver repetición, que te permite ver qué tal has jugado.
- Guardar repetición, con la que se guarda la repetición en el Memory Stick Duo™.

Si decides jugar con un jugador fantasma, también podrás guardar sus datos antes de salir del nivel.

Fin de nivel (nivel no superado).

Si pierdes demasiado mercurio o una gota de un color que necesitabas, no superarás el nivel y aparecerán las siguientes opciones:

- Reintentar nivel, que te da la opción de repetir un nivel.
- Volver a elegir nivel, con la que volverás a la pantalla de selección de nivel.
- Ver repetición, que te permite ver qué tal has jugado.
- Guardar repetición, con la que se guarda la repetición en el Memory Stick Duo™.

Objetos



Chorros de aire: cada cierto tiempo, escupen chorros de aire propulsado. Si te dan, el mercurio saldrá desintegrado por los aires, lo cual puede resultar útil a veces (aunque no siempre).



Atractores: si te acercas a ellos, tratarán de succionarte.



Bonificaciones: recógelas para acumular puntos y desbloquear minijuegos.



Rebotadores: si tropiezas con uno, rebotarás y volverás al punto de partida.



Plataformas de control: mantén la gota en el borde de estas plataformas para que se muevan en la dirección correspondiente.



Cintas transportadoras: tienen distintas velocidades y potencias de tracción.



Bloques frágiles: ten cuidado con ellos. En cuanto los toca una gota, desaparecen en unos segundos.



Propulsores: algunos te succionan y otros harán que salgas despedido. Ten cuidado cuando te cruces con uno.



Mezcla de colores triple: dependiendo de por dónde lo toques, cambiará el color de tu gota a uno de tres colores.



Puertas: saber abrir puertas es fundamental para entrar en muchos niveles.



Banderas de meta: estos objetos ondean sobre la meta para que te sea más fácil localizarla.



Transmisores de flujo: estos objetos transmiten la energía de un lugar a otro y permiten activar objetos a distancia mediante los interruptores.



Campos energéticos: son barreras invisibles que desempeñan la función de tabiques o suelos. Como otros objetos del juego, pueden ser una ventaja o un obstáculo.



Rotores: estos objetos se mueven impelidos por su propia potencia y pueden bloquear ciertas zonas o dar acceso a otras nuevas.



Inversores de gravedad: en estos objetos no se aplican las leyes de la gravedad convencionales. Prepárate para vivir momentos extraños y alguna que otra dificultad...



Puertas gravitatorias: estas puertas se abren y cierran automáticamente al inclinar los escenarios.



Guillotina: como su nombre indica, este objeto partirá la gota por la mitad si se cruza en tu camino.



Filtros: estas barreras de colores sólo te dejarán pasar si son del mismo color que la gota que llevas en ese momento.



Blocolor: si le das un empujón, comenzará a rodar. Algunos interruptores sólo funcionan si empujas a Blocolor hacia ellos (siempre que sean del mismo color que él).



Escalera de Jacob: se trata de un objeto mortal. Si cometes el error de acercarte demasiado a sus rayos, será mejor que te despidas de tus gotas. A veces sólo destruyen las gotas de su color.



Puentes levadizos: para cruzarlos, deberás resolver acertijos. Date prisa, porque a veces no permanecen abiertos mucho tiempo.



Cubo lubricante: este pequeño granuja deja un rastro venenoso a su paso. ¡Ni se te ocurra tocarlo!



Mercoidianos: ¡jojo con los mercoidianos! Irán a por ti y, si te pillan, se comerán el mercurio.



Calambroides: las antenas de estos mercoidianos emiten rayos similares a los de la escalera de Jacob e igual de peligrosos.



Espectroides: estos mercoidianos sólo comen mercurio de un color.



Plataformas: estas plataformas se mueven impelidas por su propia potencia, como las plataformas de control.



Pigmentadoras: si pasas el mercurio por ellas, se pondrá de su mismo color.



Péndulos: esquiválos o tendrás problemas.



Destruktores: si te pillan, te harán picadillo.



Interruptores de presión: sólo se activan si dispones de la cantidad de mercurio adecuada. Las marcas en forma de uve invertida se iluminarán conforme aumente la cantidad de mercurio que llega al interruptor. El interruptor se activará cuando se iluminen todas.



Modificadores de propiedades: estos objetos modifican la gota de mercurio y cambian su estado a normal, frío, caliente o sólido.



Palas de arrastre: estos cachivaches rotan constantemente y arrastrarán tus gotas si no los esquivas.



Repelentes: hacen lo contrario que los atractores (es decir, repelen las gotas cuando se les acercan).



Esquizoides: aunque están emparentados con los mercoïdes comunes, son más agresivos. En lugar de comerte, explotarán y desperdigarán los restos de tu gota en todas direcciones.



Puentes balancín: estos puentes se inclinan cuando los cruzas con el mercurio y ya no vuelven a su posición inicial. Tenlo en cuenta por si vuelves a encontrártelos más adelante.



Molinetes: unos sólo giran si los empujas y otros se mueven por sí solos.



Stan: Stan es un culo inquieto. Si le cortas el paso, se dará la vuelta y seguirá moviéndose por donde pueda. Algunos interruptores sólo se activan con él, así que será mejor que aprendas a manejarlo.



Interruptor de Stan/Blocolor: estos interruptores sólo se activan si empujas a Stan o a Blocolor hacia ellos, así que agénciatelas para moverlos en la dirección correcta.



Interruptores: son los objetos más frecuentes para desencadenar acciones. Empuja la gota de mercurio hacia ellos y recuerda que sólo funcionarán si los colores coinciden.



Transportadores: estos objetos funcionan por parejas. Si empujas una gota hacia uno, se desplazará automáticamente al lugar donde se encuentre el otro.

Menú de opciones

Ve al menú de opciones para modificar a tu gusto los parámetros del juego. Podrás hacer ajustes en las siguientes categorías:

Cámara

En este submenú pueden cambiarse los siguientes valores:

- **Alineación:** al pulsar las teclas para girar la cámara hacia la derecha o hacia la izquierda, ésta se "alinea" 90 grados en la dirección indicada. Si la giras libremente sin "alinearla", el giro será de 45 grados.
- **Dirección:** cambia la dirección de giro de la cámara.

Control

Aquí puede cambiarse la configuración de los botones.

Sonido

En este submenú pueden cambiarse el volumen de la música de fondo y los valores de los efectos del juego y del mercurio.

Perfil

Desde aquí pueden guardarse, cargarse o cambiarse los perfiles de jugador. También puede activarse y desactivarse el autoguardado.

Jugador fantasma

Esta función es una de las novedades de Mercury Meltdown. Si la activas, podrás ver grabaciones de tus mejores momentos mientras juegas. Los datos de los jugadores fantasma también pueden guardarse en el Memory Stick Duo™. En el apartado Jugadores fantasma y repeticiones encontrarás información más detallada.



Diagrama de colores

Aquí se activa o desactiva el diagrama de mezcla de colores que aparece en la parte superior derecha de la pantalla mientras juegas.

Menú de Extras

Tutorial

Esta opción te permite reproducir el tutorial cuando quieras.

Zona de recreo

La zona de recreo es un nivel especial. Aunque no se gana ni se pierde, contiene muchos de los objetos del juego. Visítala para practicar o simplemente para pasar un buen rato.

Videos

Conforme avances, irán reproduciéndose secuencias de vídeo. Las que ya hayas visto se añadirán a este submenú para que puedas repetir las cuando quieras.

Sonido y música

En este submenú pueden reproducirse todos los efectos y temas musicales del juego.

Créditos

Si eliges esta opción, se reproducirá la secuencia de créditos del juego.

Jugadores fantasma y repeticiones

En Mercury Meltdown hay dos maneras de grabar tus mejores momentos: mediante las repeticiones o los jugadores fantasma.

Repeticiones

Independientemente de que ganes o pierdas, al final de cada nivel tendrás la opción de guardar la repetición.

Aunque no la guardes en el Memory Stick Duo™, al terminar el nivel podrás ver la repetición de tu último intento. Si quieres, también puedes guardar varias repeticiones para un mismo nivel. Sólo hace falta que tengas espacio en el Memory Stick Duo™. Para ver las repeticiones guardadas, elige la opción "Cargar repetición" del menú principal.

Jugadores fantasma

Los jugadores fantasma son otro tipo de repeticiones que se activan con la opción "Jugador fantasma" del menú de opciones. Si decides activarla, ocurrirá lo siguiente:

Cada vez que juegues un nivel, se grabarán los datos del "jugador fantasma" (es decir, tus mejores momentos en ese nivel). Si vuelves a jugar el nivel, verás la imagen fantasma y podrás intentar mejorar sus marcas.

Si logras mejorar la puntuación de todas las grabaciones, los datos anteriores se sobrescribirán con los más recientes. Al final de cada nivel podrás guardar los datos del jugador fantasma en el Memory Stick Duo™. Si cargas un nivel para el que hay datos fantasma guardados, estos se cargarán automáticamente. En cada nivel, sólo pueden guardarse los datos de un jugador fantasma.



Multijugador

Si seleccionas la opción "Multijugador" del menú principal podrás crear partidas para varios jugadores o unirse a las de otros que se encuentren dentro del radio de alcance inalámbrico de tu sistema PSP®.

Crear partidas

Si eliges esta opción, se inicializará el sistema inalámbrico e irás a una pantalla en la que esperarás a que se unan otros jugadores. Si quieres anular el proceso y dejar de esperar, mantén pulsado el botón Select (seleccionar).

Cuando alguien se une a la partida, el anfitrión elige una de estas opciones: "Modo de batalla" o "Minijuegos". Si elige "Modo de batalla", pasarás a la pantalla de selección de niveles normal.

A partir de ese momento, podrás jugar en todos los niveles que estén desbloqueados en el equipo anfitrión.

Si elige la opción "Minijuegos", podrás seleccionar cualquier minijuego que esté desbloqueado en el equipo anfitrión. En el apartado relativo a los minijuegos encontrarás más información.

Unirse a una partida

Si eliges la opción "Unirse a una partida", verás la lista de anfitriones de partidas de Mercury Meltdown que se encuentran dentro del radio de alcance inalámbrico. Cuando elijas la partida a la que quieras unirte, tendrás que esperar a que el anfitrión elija el tipo de partida y los niveles que jugarás. Si mantienes pulsado el botón Select (selección) durante el proceso de conexión y selección, se interrumpirá la conexión a la red.

Modo de batalla

Las partidas del modo de batalla transcurren en los niveles principales del juego, pero en lugar de bonificaciones, aparecerán objetos que tendrás que ir recogiendo mientras luchas. A veces te ayudarán y otras te servirán para dañar al contrario, así que cógelos siempre que puedas.

En todos los niveles, gana el jugador que llegue antes al final. Se consigue un punto por cada nivel ganado, y puedes jugar tantos como quieras (siempre que estén desbloqueados en el equipo anfitrión).

Objetos que pueden recogerse en el modo de batalla

Estos objetos te ayudarán a conseguir la victoria en las partidas del modo de batalla:

**Licuefactor:**

Derrite y desintegra la gota de mercurio del adversario.

**Propulsor:**

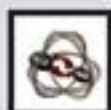
Póntelo para ir más rápido.

**Tortuga:**

Cógela para convertir al adversario en mercurio frío y así ralentizar su avance.

**Liebre:**

Convierte la gota del adversario en mercurio caliente (se moverá algo más rápido, pero será más difícil de controlar).

**Intercambiador:**

Ponte en el lugar del adversario.

**Imán:**

Imanta el mercurio del adversario de forma que se adhiera a las superficies y no sea posible moverlo.

**Inversor de controles:**

Su efecto es catastrófico, ya que invierte los controles del adversario.

**Electrocutor:**

Destruye la gota del contrario con una descarga eléctrica.

**Rebotador:**

Hace que todo rebote en el mundo del adversario.

**Apagón:**

Apaga las luces y sume al adversario en la oscuridad total.

Minijuegos

Si recoges el número necesario de bonificaciones en las partidas normales, podrás desbloquear estos fantásticos minijuegos para jugar a solas o con un amigo.

Antes de que empiecen, aparecerán unas cuantas pantallas de instrucciones y trucos. Para saltártelas y ponerte a jugar directamente, pulsa el botón START (inicio).

Rodeo

El objetivo de las partidas de Rodeo es muy sencillo: aguantar cuanto puedas. La gota está en una plataforma pequeña que oscila con normalidad y, mientras tanto, un ventilador se

mueve por un raíl que rodea el nivel. El ventilador sopla cada vez con más fuerza y resistir es cada vez más difícil.

Pero no creas que somos unos desalmados... si recoges un tipo de objeto, se moverá más despacio durante unos instantes. Recoge cuantos puedas y mejora tus récords.





Este objeto baja la potencia del ventilador.

Controles del rodeo:

Inclina la plataforma con el pad analógico.



Rodeo (multijugador)

En el modo para dos jugadores, ambos controláis la gota y el ventilador por turnos.

Controles del modo multijugador:

Jugador que maneja la gota:

Inclina la plataforma con el pad analógico.

Jugador que maneja el ventilador:

Mueve el ventilador con el pad analógico.

Botón X: propulsión.

Pintura

En este juego, la bola de mercurio va dejando un rastro coloreado. Para ganar, deberás cubrir una superficie mayor que el adversario antes de que se agote el tiempo.



Si juegas en el modo individual, te enfrentarás a un pintoide (un personaje emparentado con los mercoïdes, pero algo más pacífico, que también deja un rastro coloreado). Si te acercas a uno de ellos, se teletransportará para alejarse.

Potenciadores



Bomba:

Si tocas una bomba, te explotará y desperdigará el mercurio por todo el nivel.



Bomba de pintura:

Las bombas de pintura también explotan si entran en contacto con algo y tiñen los alrededores de la explosión del color de quien las tocó.



Bomba de agua:

Las bombas de agua explotan si alguien las toca y limpian las manchas de pintura de la zona.

Controles:

Inclina el nivel con el pad analógico.

Pintura (multijugador):

En el modo para dos jugadores, te enfrentas a otro personaje en lugar de a un pintoide. Igual que antes, gana el que cubra una superficie más amplia.

Controles del modo multijugador (para ambos jugadores):

Inclina el nivel con el pad analógico.

Empujón



Se trata de un juego de habilidad y precisión. Empuja el mercurio hacia el centro del objetivo para obtener la puntuación máxima, sorteas los peligros que te salgan al paso y recoge los multiplicadores.

Multiplicadores de puntos



Multiplicador de Empujón

Cógelo para multiplicar los puntos obtenidos.

Controles

Antes de empujar:

Orienta la gota con el pad analógico.

Mueve la gota con $\leftarrow$ y $\rightarrow$.

Botón $\times$: establece la potencia del empujón.

Después de empujar:

Botón $\square$: disminuir la fricción (para que la gota vaya más rápido).

Botón $\bigcirc$: aumentar la fricción (para que la gota vaya más lenta).

Empujón (multijugador)

En la versión multijugador irás turnándote con el adversario, y la victoria se decide en función de la puntuación total de los empujones.

Carrera

Participa en una carrera de mercurio contra el sistema o contra otro jugador.



Controles

Cada vez que pases por un control, verás el tiempo transcurrido hasta el momento.



Propulsores

Golpéalos para ir más rápido durante un tiempo.

Controles

Inclina la pista con el pad analógico.

Carrera (multijugador)

El anfitrión decide en qué pista tendrá lugar la carrera. Los controles son los mismos que en el modo para un jugador.

Metrix

Metrix es un juego de puzle que consiste en formar grupos de tres o más gotas de colores. Cuando unas tres o más, explotarán y ocurrirán tres cosas: se llenará parte de la barra de mercurio, obtendrás puntos y ganarás algunos segundos. Cuando la barra esté llena, pasarás al siguiente nivel. Cuando el tiempo se agote, terminará la partida y verás la puntuación obtenida.



En primer lugar, deberás agrupar las gotas colocándolas en la tolva. El grupo se formará cuando coloques tres gotas yuxtapuestas (las diagonales no cuentan). A continuación, coloca los grupos en el escenario para que exploten.

Objetos que pueden recogerse en Metrix



Estrellas de bonificación

Hazlas explotar para conseguir más puntos.



Bomba

Al explotar, destruyen todas las gotas de su color de la partida.



Reloj

Si lo recoges, el cronómetro se detendrá durante unos segundos.

Controles

Coloca las gotas o grupos con el pad analógico o con los botones de dirección.

Botón : confirmar acción.

Botón : cancelar acción.

 : mover la cámara.

Metrix (dos jugadores)

En esta versión de Metrix, resistir es lo que importa. Ganarás si aguantas más que el adversario.

Objetos que pueden recogerse en la versión de Metrix para dos jugadores

Podrás recoger los mismos objetos que en el modo individual, además de este otro:



Congelador:

Al recogerlo, el adversario no podrá colocar grupos durante unos segundos.

Créditos

Ignition Entertainment Ltd.

Responsable de dirección

Vijay Chadha

Director de ventas

Ajay Chadha

Dirección de marketing

Greg Baverstock

**Responsable de operaciones,
localización y desarrollo**

Jim Philpot

Diseño de manual y caja

Kelly-ann Styles

Responsable de producción

Peter Rollinson

Manoj Kumar

Ventas en Reino Unido

Carl Franks

Ventas en Europa

Phu Tien

Tecnología de información

Danny Bailey

Logística

Joy Sreeraman

**Asistencia en maquetación,
localización y diseño adicional**

Partnertrans

Ignition Japan

Director general

Kaz Takeshita

Ignition USA

Presidente

Paul Robinson

Director de desarrollo (EE.UU.)

Ken Gratz

Representante de cuentas

Jaime Robinson

Digi-Guys

Director general y creativo

Andy Whitehurst

Ignition Banbury

Director del estudio

Ed Bradley

Director de diseño gráfico

Drew Northcott

Control de calidad

Rob Palfreman

Diseño

Rich Hancock

Mark Walden

Material gráfico

Norm Chung

Andy Debus

Dan McCaul

John Moss

Chris Sharpley

Nina Simeone

Kevin Wicks

Programación

Kieren Bloomfield

Ed Bradley (again)

Ste Butcher

Morris Butler

Oscar Forth

Gordon Hayes

Steve Jones

Jeb Mayers

Fred O'Rourke

Ade Smith

Gareth Thomas

Richard Turnbull

Sonido

John Hancock

Gordon Hayes

Testeo

Arash Amini

Steve Chimes

Will Jenkins

Michelle Leonard

Dave Newson

Mike Watt

Administration

Bev Souter

Agradecimientos

En particular, gracias a nuestros seres queridos:

Ade Scotney (por mantenernos en pie), Yuji Nakamura (por todo), Fynlay Chadha, Shino y Elise Gratz, Katie, Tyler, Xan, Troy y Tanner Robinson, Robert Philpot, Bethany y Ellie, Layla y Karina, Wendy, Nick y Thomas, Liz, Martine, Anne-Marie, Tor, Joanne, Justine, Caroline y Jess, Sue, Hannah, Tim, Mike, Mary y Jack, An, Kate, little Sammy man y Kiera, Joanne y Eimear, Jazz y Jack Gooby.

Agradecimientos:

A SN Systems, a 'Way of The Rodent'... ¡Sí, gracias!, a The Priory, a la gente de The Exchange, por proporcionarnos inspiración líquida, a Denise, a The Flying Baguette, a la tienda de videojuegos del pueblo, a Bagel Bite, por darnos de desayunar y a Bog, por controlar nuestra cordura. Muestras de voz proporcionadas por Black 2 Black y Hallelujah.

GARANTÍA

Garantía limitada de Ignition Entertainment Ltd:

Ignition Entertainment Ltd. garantiza al comprador original que el medio en el que este programa informático fue duplicado está libre de defectos en el material y mano de obra por un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. Si dentro de este periodo de garantía de 90 días ocurriese un fallo, el producto defectuoso será canjeado sin coste adicional. Por favor, conserve la prueba de compra original o una fotocopia que indique la fecha de la compra para cualquier cambio dentro del tiempo de garantía. Para canjear el producto, devuélvalo junto con el envase original con el que fue adquirido. En el caso de que no pudiera obtener el cambio a través del vendedor, contacte con Ignition Entertainment Ltd. Para obtener ayuda diríjase a support@ignitionent.com o al teléfono +44 1992 703963.

Esta garantía no es aplicable si el producto se ha deteriorado por el uso y desgaste normal. Esta garantía no se aplicará y quedará anulada si el defecto en el software de Ignition Entertainment Ltd. ha sido debido al uso irracional, el abuso o el descuido. Esta garantía se incluye en lugar de otras garantías y ninguna otra representación ni reclamación de cualquier tipo serán vinculantes, como tampoco Ignition Entertainment Ltd. tendrá obligaciones al respecto. Cualquier garantía aplicable a este software, incluyendo las garantías de comercialización y adaptabilidad para una determinada finalidad, están limitadas a un periodo de noventa (90) días, como se ha descrito anteriormente. Bajo ningún concepto Ignition Entertainment Ltd. será responsable de cualquier daño importante, especial, accidental como resultado de pertenencia, uso o mal funcionamiento de este software de Ignition Entertainment Ltd.

Editado por

Ignition Entertainment Ltd

168-172 Brooker Road

Waltham Abbey

Essex, EN9 1JH, Reino Unido.

SERVICIO TÉCNICO

SERVICIO TÉCNICO EN EL REINO UNIDO PARA EUROPA:

Correo electrónico	enquiries@ignitionent.com
Teléfono	+44 (0) 1992 703963
Dirección postal	168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex, EN9 1JH, Reino Unido.
Web	www.ignitionent.com

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911*
*(Calls charged at local rate)	
Belgique/België/Belgien	011 516 406
Tarif appel local / Lokale kosten	
Česká republika	222 864 111
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech	
Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	
Danmark	70 12 7013
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	
Deutschland	01805 766 977*
*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.00	
Ελλάδα	801 11 92000*
*Εθνική Χρέωση	
España	902 102 102
Tarifa nacional	
France	0820 31 32 33
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	
Ireland	0818 365065
All calls charged at National Rate	
Israel	09 971170
Italia	199 116 266
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto	
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	
Malta	23 436300
Local Rate	
Nederland	0495 574 817
Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	
New Zealand	09 415 2447
National Rate	
Norge	81 55 09 70
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt	
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	
Österreich	0820 44 45 40*
*(0,116 Euro/Minute)	
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal	707 23 23 10*
*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	
Suomi	0600 411 911
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	
Sverige	08 587 822 25
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	
UK	08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes	

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.

VOORZORGSMAATREGELEN

Deze disc bevat spelsoftware voor het PSP® (PlayStation®Portable)-systeem. Gebruik deze disc nooit in een ander systeem, want dat kan daardoor beschadigen. Lees de gebruiksaanwijzing van het PSP®-systeem aandachtig door om te weten hoe je dit correct gebruikt. Plaats de disc niet in de buurt van hittebronnen, in direct zonlicht of op zeer vochtige plaatsen. Gebruik geen gescheurde of verbogen discs of discs die zijn gerepareerd met lijm of plakband, want dat kan defecten veroorzaken.



Druk één zijde van de disc omlaag, zoals wordt weergegeven, en trek de disc voorzichtig omhoog om deze te verwijderen. Als je teveel kracht gebruikt kan dit schade veroorzaken.



Plaats de disc zoals wordt weergegeven, door deze voorzichtig naar beneden te drukken tot hij op zijn plaats klikt. Als je de disc niet goed opbergt, kan dit schade veroorzaken.

GEZONDHEIDSWAARSCHUWING

Speel altijd in een goed verlichte omgeving. Neem regelmatig pauze; 15 minuten per uur. Speel niet als je moe bent of lijdt aan slaapgebrek. Sommige personen die gevoelig zijn voor flitsende of flikkerende lichten of geometrische vormen en patronen, kunnen een nog niet gediagnosticeerde epileptische aandoening hebben en kunnen epileptische aanvallen krijgen als ze televisie kijken of videogames spelen. Raadpleeg uw arts voordat u videogames gaat spelen als u een epileptische aandoening hebt en waarschuw onmiddellijk een dokter als u last hebt van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, gezichtstoornissen, spiertrekkingen, andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn, verwarring en/of stuipen.

ILLEGAAL KOPIËREN

Het PSP®-systeem en deze disc bevatten technische beveiligingsmechanismen die zijn ontwikkeld om ongeautoriseerde vermenigvuldiging van de auteursrechtelijke beschermde werken op de disc te voorkomen. Ongeautoriseerd gebruik van geregistreerde handelsmerken of ongeautoriseerde vermenigvuldiging van auteursrechtelijk beschermde werken door het omzeilen van deze mechanismen of op enige andere wijze is bij de wet verboden.

Heb je informatie over illegale producten of methoden die worden gebruikt om onze technische beveiligingsmaatregelen te omzeilen, stuur dat a.u.b. een e-mail naar anti-piracy@eu.playstation.com of bel naar je lokale klantenservicenummer dat achter in deze handleiding staat.

OUDERLIJK TOEZICHT

Deze PSP® (PlayStation®Portable) Game software heeft een voorgeprogrammeerd niveau van ouderlijk toezicht, gebaseerd op de inhoud. Je kunt een niveau van ouderlijk toezicht instellen op het PSP®-systeem om te voorkomen dat een PSP®Game met een niveau van ouderlijk toezicht dat hoger is dan het niveau dat is ingesteld op het PSP®-systeem kan worden afgespeeld.

ULES-00466

Game © 2006 Ignition Entertainment Limited. Library programs © 2003-2006 Sony Computer Entertainment Inc. exclusief gebruiksrecht verleend aan Sony Computer Entertainment Europe. ALLEEN VOOR PRIVÉ-GEBRUIK. Het ongeoorloofd kopiëren, aanpassen, verhuren, lenen, verspreiden, extraheren, wederverkopen, gebruiken in speelhallen, tegen betaling in gebruikslaan geven, uitzenden, openbaar vertonen en het uitzenden, toegankelijk maken of gebruiken via internet, kabel of ander telecommunicatiemedium van dit product of enig handelsmerk of auteursrechtelijk beschermd materiaal dat onderdeel vormt van dit product, is verboden. Uitgegeven door Ignition Entertainment Limited. Ontwikkeld door Ignition Entertainment Limited.

LEEFTIJDSClassificatiesysteem PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

Het PEGI leeftijdsclassificatiesysteem beschermt minderjarigen tegen spellen die niet geschikt zijn voor hun betreffende leeftijdsgroep. DENK ERAAN dat dit geen indicatie is van de moeilijkheidsgraad van het spel.

PEGI bestaat uit twee onderdelen en biedt ouders en andere mensen die spellen kopen voor kinderen de mogelijkheid spellen te kiezen die geschikt zijn voor de leeftijd van de betreffende speler. Het eerste onderdeel is een leeftijdsclassificatie:-



Het tweede onderdeel bestaat uit pictogrammen die het type inhoud van het spel aangeven. Afhankelijk van het spel kunnen er verschillende pictogrammen worden gebruikt. De leeftijdsclassificatie van het spel geeft de intensiteit van deze inhoud weer. De pictogrammen zijn:



GEWELD



GROF
TAALGEBRUIK



ANGST



SEKS



DRUGS



DISCRIMINATIE

Kijk voor meer informatie op <http://www.pegi.info>

NIVEAU VAN OUDERLIJK TOEZICHT

Dit spel is geclassificeerd volgens het PEGI classificatiesysteem. De PEGI classificatietekens en omschrijvingen van de inhoud zijn afgebeeld op de verpakking van het spel (behalve in die landen waar de wet een ander classificatiesysteem voorschrijft). Het verband tussen het PEGI classificatiesysteem en de niveaus van ouderlijk toezicht is als volgt:

NIVEAU VAN OUDERLIJK TOEZICHT	PEGI LEEFTIJDSClassificatie
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

MERCURY★ MELTDOWN

Inhoud

Inhoud	1
Installatie	2
Spelbesturing	3
Welkom bij Mercury Meltdown:	
Titelscherm	4
Profielmenu	4
Tutorial	5
Mercury Meltdown, het spel:	
Singleplayer	6
Reageerbuisjes	6
Spelvoortgang	6
Niveaustatus	7
Laboratoria	7
Camerabesturing	7
Vrij rondkijken-modus	8
Zo speel je	8
Spelscherm	8
Scores en voortgang	9
Regels voor kleurvermenging	10
Spelvoorwerpen	12
Optiemenu	14
Extramenu	15
Ghosts	16
Multiplayer	16
Een spel hosten	16
Aan een spel deelnemen	17
Strijdmodus	17
Party Games	18
Credits	23
Garantie	25
Klantenondersteuning	26

INSTALLATIE

Stel je PSP®-systeem in volgens de instructies in de handleiding. Schakel het PSP®-systeem in. Het POWER-lampje wordt nu groen. Het Home-menu wordt weergegeven. Druk op de OPEN-vergrendeling om het disc-deksel te openen. Plaats de MERCURY MELTDOWN™-disc met het label naar de achterzijde van het PSP®-systeem en sluit vervolgens het disc-deksel.

Selecteer het pictogram  in het beginmenu en selecteer dan het pictogram . Er wordt een afbeelding van de software weergegeven. Selecteer de afbeelding en druk op de -toets om te beginnen met laden.

OPMERKING: de informatie in deze handleiding was correct bij het ter perse gaan, maar er kunnen kleine wijzigingen zijn aangebracht in de

laatste ontwikkelfasen van het product. Alle schermafbeeldingen voor deze handleiding zijn afkomstig uit de Engelstalige versie van het spel en sommige schermafbeeldingen kunnen zijn gemaakt van voorlopige schermen die enigszins afwijken van de schermen in de definitieve versie van het spel.

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP®-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens hebt opgeslagen.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP®-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP®-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP®-Game in hun PSP®-systeem hebben.

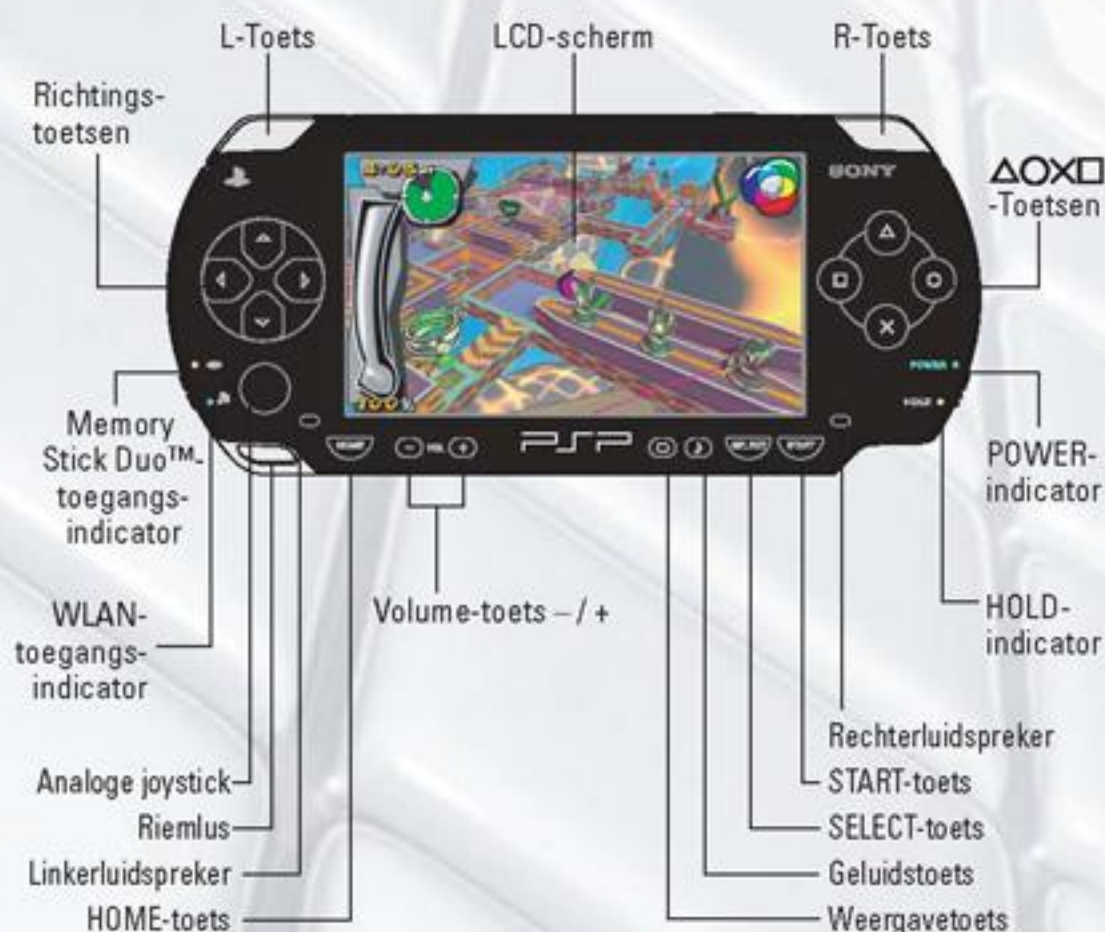


INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP®-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP®-systeem.

PSP® (PlayStation®Portable) Systeemconfiguratie



Spelbesturing

Toets	Standaard spelbesturing	Alternatieve spelbesturing	Menubesturing
Richtingstoetsen	Cameramodus en doel wijzigen	Cameramodus & doel	Menu-item selecteren
Analoge Joystick	Speelbak kantelen	Speelbak kantelen	Menu-item selecteren
○-toets	Camera draaien	Inzoomen	Annuleren
×-toets	Camera omlaag kantelen	Camera omlaag kantelen	OK
□-toets	Camera draaien	Uitzoomen	--
△-toets	Camera omhoog kantelen	Camera omhoog kantelen	--
L-toets	Uitzoomen	Camera draaien	--
R-toets	Inzoomen	Camera draaien	--
START-toets	Pauseren	Pauseren	--
SELECT-toets	Vrij overzicht/helpmodus	Vrij overzicht/helpmodus	--
HOME-toets	Spel verlaten	Spel verlaten	Spel verlaten

Welkom bij Mercury Meltdown!

Opnieuw moet jij de kleine kwikzilveren blob door tal van gevaren loodsen die hem in de weg staan!

Titelscherm



Druk in het titelscherm op START of op X om te beginnen. Als je één van deze toetsen niet indrukt, gaat het spel terug naar dit scherm en wordt er een demo van het spel gestart.

Profielmenu

Een profiel is een opname van je voortgang in dit spel. De eerste keer dat je dit spel speelt, zal je waarschijnlijk worden gevraagd om een profiel aan te maken. Dit doe je zo:



Selecteer "Create Profile" (profiel creëren) en voer met behulp van het toetsenbord op het scherm je naam en een drieletterige alias in. Druk na afloop op "OK" om je invoer te bevestigen.



Opmerking: Als je het spel al eerder hebt gespeeld, laadt het spel automatisch het meest recente profiel. In het optiemenu kunnen ook andere profielen geselecteerd worden.

Je nieuwe profiel wordt op een Memory Stick Duo™ opgeslagen (als je er tenminste eentje hebt geplaatst). Mercury Meltdown maakt gebruik van een automatische opslagfunctie dus je profiel wordt altijd met je laatste voortgang vernieuwd.

Zodra je je profiel hebt opgeslagen krijg je de optie om de tutorial te spelen...

Als je liever gelijk in actie wilt komen zonder eerst een profiel te moeten aanmaken, kun je de "Quick Start" optie kiezen. Hiermee start je het spel met een standaardprofiel. Als je van Quick Start gebruikmaakt, is de automatische opslagfunctie echter uitgeschakeld. Wil je na het spelen van Quick Start toch je voortgang opslaan dan kun je dit handmatig doen door het spel na afloop van een niveau op te slaan. Hiermee creëer je een profiel en worden je gegevens automatisch geladen.

Tutorial

In de tutorial leer je hoe je Mercury Meltdown moet spelen. We raden iedereen aan deze tutorial ten minste één keer te spelen om de belangrijkste doelstellingen en gevaren van het spel te leren kennen! Maar maak je geen zorgen als je na het creëren van een profiel niet onmiddellijk de tutorial speelt! Als je later besluit om deze toch te willen spelen dan kun je de tutorial gewoon in het extramenu selecteren.



Mercury Meltdown - Het Spel

Het spel wordt geopend met het hoofdmenu:

Als je het spel niet onmiddellijk start, wordt er een demo van het spel getoond zodat je kunt zien wat je allemaal te wachten staat! Ook kun je een menuoptie selecteren om te kijken wat er van je wordt verwacht.



Singleplayer

Deze optie neemt je mee naar het hoofdspel. Het eerste wat je te zien krijgt is het niveauselectiescherm:



Reageerbuisjes

Elk niveau wordt door een reageerbuisje vertegenwoordigd. Gebruik links en rechts om de reageerbuisjes te draaien. Aan het begin van het spel zijn alle reageerbuisjes nog leeg. Tijdens het spelen van een niveau, en afhankelijk van je prestaties, worden de reageerbuisjes met kwikzilver gevuld.

Heb je in een niveau al het kwikzilver verzameld, dan is het buisje vol en verschijnt er bovenop het buisje een kurk. Behalve de kurk kunnen er twee labeltjes aan het buisje bevestigd zijn. Eentje voor het behalen van een topscore voor dat niveau en eentje voor het verzamelen van alle bonusvoorwerpen. Als je al het kwikzilver hebt verzameld EN je hebt beide labeltjes bemachtigd, dan krijg je een gouden kurk!

Spelvoortgang

- Lab Unlock (lab ontgrendelen) – Dit geeft aan hoeveel kwikzilver je nog moet verzamelen om het volgende laboratorium te ontgrendelen. Als de meter vol is, zijn de volgende aantal niveaus van jou!
- Party Game Unlock (partygame ontgrendelen) – Geeft aan hoeveel voortgang je nog moet boeken voordat je het volgende partyspel kunt spelen. Verzamel bonussen om deze meter te vullen.

Niveaustatus

Dit gebied geeft de status van je huidige niveau aan:

- **Mercury (kwikzilver)** – Geeft aan hoeveel kwikzilver je hebt verzameld
- **Bonus** – Geeft aan hoeveel bonusvoorwerpen je hebt verzameld.
- **Time (tijd)** – Geeft aan hoe snel je het niveau hebt voltooid.
- **High-Score Table (topscoretabel)** – Vermeldt de vijf hoogste scores van dit niveau.

Laboratoria

Er zijn acht laboratoria in Mercury Meltdown met elk zestien niveaus. Je moet een bepaalde hoeveelheid kwikzilver hebben verzameld voordat het volgende laboratorium zijn deuren voor je opent.

Binnen elk laboratorium kun je de niveaus in elke willekeurige volgorde spelen. Bovendien kun je altijd naar deze niveaus terugkeren om je score of je hoeveelheid kwikzilver proberen te verhogen.

Camerabesturing

De spelcamera heeft twee modi: single-blob tracking en multi-blob tracking. In de multi-blob modus past de camera zich automatisch aan de bewegingen van de verspreide blobs aan om deze te kunnen volgen. In de single-blob modus kun je alleen een afzonderlijke blob volgen. Bovendien kun je hier inzoomen om de bewegingen van dichtbij te bekijken.

De camerabesturingen zijn als volgt:

- **Richtingstoetsen Omhoog en Omlaag**
Schakelen tussen de single- and multi-blob volgmodi
- **Linker en rechter richtingstoetsen**
Een andere blob volgen (alleen in de multi-blob modus mogelijk).



Dit icoontje verschijnt kort in beeld als je de camera naar de multi-blob tracking modus hebt overgeschakeld.



Dit icoontje verschijnt kort in beeld als je de camera naar de single-blob tracking modus hebt overgeschakeld.

Vrij rondkijken-modus

Druk op SELECT om vrij rondkijken te activeren. Deze modus pauzeert het spel waardoor je op je gemak de camera kunt besturen. Hiermee kun je het niveau inspecteren en kijken wat de beste manier is om te winnen! Ook vind je hier aanwijzingen over de verschillende voorwerpen. De besturingen zijn:

Linker analoge joystick

Muovi la telecamera sul livello

△○×□ -Toetsen

Camera draaien

Richtingstoetsen

Selecteer een voorwerp dat je wilt inspecteren en lees de hinttekst.

Zo speel je!



Het doel van het spel is eenvoudig – verzamel zo snel en zoveel mogelijk kwikzilver en breng dat naar het eindveld!

Sommige niveaus hebben meer dan één eindveld. Sommige van deze eindvelden zijn gekleurd en jouw kwikzilver moet dezelfde kleur hebben om te winnen! Elke hoeveelheid kwikzilver telt, zelfs het kleinste druppeltje telt nog mee voor het

eindresultaat. Op sommige niveaus haal je de eindstreep echter helemaal niet tenzij je een bepaalde hoeveelheid kwikzilver hebt verzameld.

Spelscherm



- 1. Time Remaining (resterende tijd):** Deze teller loopt af naarmate de tijd verstrijkt. Probeer het niveau te voltooien voordat de tijd om is!
- 2. Mercury remaining (resterend kwikzilver):** Deze meter geeft aan hoeveel kwikzilver je nog over hebt.
- 3. Mercury Required (vereist kwikzilver):** Als de meter onder dit niveau zakt, verlies je het spel.
- 4. Blob arrow (blobpijl):** Deze pijl geeft alle kwikzilverblobs aan die zich op dit moment niet op je scherm bevinden.

5. Finish arrow (eindpijl): Deze pijl wijst in de richting van het eindveld. Als een niveau meer dan één eindveld heeft dan zijn er meer van deze pijlen te vinden.

6. Colour-mixing chart (kleurenmixtabel): De regels voor het mixen van kleuren worden later uitgelegd, maar dit diagram is een handig hulpmiddel voor het combineren van de juiste kleuren. In sommige gevallen wordt de Timer (1) door een gezichtje vervangen. De verschillende gezichtsuitdrukkingen hebben de volgende betekenissen:



Je hebt het niveau succesvol voltooid!



Oops! Je bent eraf gevallen...



Je hebt teveel kwikzilver verloren.



Je kunt je kwikzilver niet meer in de kleur veranderen die nodig is om een niveau te voltooien. Als een eindveld bijvoorbeeld geel is dan heb je rode + groene blobs nodig om geel te kunnen maken. Als je alleen nog maar rood hebt en groen kwijt bent dan krijg je dit gezichtje te zien en is het niveau voorbij.



Je tijd is om. Je kunt het niveau nog steeds afmaken en je voortgang opslaan, maar je score zal niet de allerbeste zijn.

Scores en voortgang

Als je een niveau succesvol hebt voltooid, dan word je beloont met een score die gebaseerd is op de hoeveelheid kwikzilver en de snelheid waarmee je het eindveld hebt bereikt. Elk niveau heeft een zogenoemde partijd. Als je sneller bent dan deze partijd, verdien je extra punten! Je ontvangt ook bonuspunten als je alle bonusvoorwerpen op weg naar de finish verzamelt. Het spel houdt altijd je tijd en je verzamelde kwikzilver bij dus je kunt later altijd nog naar een niveau terugkeren om je prestatie te verbeteren als je dat wilt.

Voor je moeite word je uiteraard beloond. Hoe meer kwikzilver je spaart, des te meer niveaus je kunt ontgrendelen. Het verzamelen van bonusvoorwerpen ontgrendelt tal van grappige voorwerpen en partygames. Als je de hoogste score op alle niveaus weet te bereiken dan... maar dat houden we nog even geheim!

De puntwaarden zijn:

- **1% Kwikzilver = 500 punten. 100% Kwikzilver = 50.000 punten**
- **Partijd verslaan = 1000 punten voor elke seconde**
- **Bonusvoorwerpen = 2000 punten**

Regels voor het mixen van kleuren

Kwikzilverkleuren gehoorzamen de regels van het lichtspectrum. Dit betekent dat de drie primaire kleuren **rood**, **groen** en **blauw** zijn. Dit verschilt van de bekende primaire verfkleuren (**rood**, **geel** en **blauw**) en de mixregels zijn daardoor ook anders.

Hier is een handig diagram om de verschillen te illustreren!



Primaire kleur

Blauw + Rood
Blauw + Groen
Groen + Rood
Blauw + Rood + Groen



Secundaire kleur

Blauw + Rood
Blauw + Groen
Groen + Rood
Blauw + Rood + Groen

Voorbeelden van kleurmixen

- Als een kleine rode blob met een grote groene blob wordt gemixt, is het resultaat een pure gele blob die even groot is als deze twee gecombineerde blobs bij elkaar.
- Als je een kleine magenta blob (bestaande uit blauw + rood) met een grote groene blob mixt, dan krijg je een zilveren blob.

De omvang van deze blobs is niet belangrijk bij het mixen en creëren van nieuwe kleuren. Zelfs als de ene blob groot is en de andere piepklein kun je nog steeds kleuren mixen.

Veel succes!

Zodra je een niveau hebt voltooid in Mercury Meltdown krijg je te zien hoe goed je het eigenlijk hebt gedaan. Je ziet je score, de hoeveelheid kwikzilver die je hebt verzameld en je snelheid. Als je heel erg goed bent en alle bonusvoorwerpen hebt verzameld of bijvoorbeeld de hoogste score in dat niveau hebt behaald, nou... dan moet je gewoon even geduld hebben en zelf ontdekken wat er gebeurt als je deze bijzondere prestaties neerzet!

Zodra de verpletterende overwinning tot je door is gedrongen, kun je je naam en score op de topscoretabel invoeren (op voorwaarde dat die score goed genoeg is natuurlijk). Hierna krijg je de volgende opties te zien:

- Retry Level (nog een keer) als je het niveau opnieuw wilt proberen....
- Go To Next Level (naar volgende niveau) ... als je het niveau niet opnieuw wilt spelen.
- Met Back to Level (terug naar niveau) ga je terug naar het niveauselectiescherm.
- Kies View Replay (replay bekijken) als je jouw prestatie op dat niveau nog een keer wilt bekijken.
- Selecteer Save Replay als je de replay op je Memory Stick Duo™ wilt opslaan.

Als je de ghostoptie hebt geactiveerd, krijg je de kans om de ghostgegevens op te slaan voordat je het niveau verlaat.

Mislukking...

Als je teveel kwikzilver verliest of de onjuiste kleurencombinatie hebt om een niveau te voltooien, word je met de volgende opties geconfronteerd:

- Retry Level (nog een keer) als je het niveau opnieuw wilt proberen....
- Met Back to Level (terug naar niveau) ga je terug naar het niveauselectiescherm.
- Kies View Replay (replay bekijken) als je jouw prestatie op dat niveau nog een keer wilt bekijken.
- Selecteer Save Replay als je de replay op je Memory Stick Duo™ wilt opslaan.

Spelvoorwerpen



Luchtjets: deze stoten kleine luchtstromen uit die je kwikzilver omhoog blazen. Soms handig, maar soms ook niet!



Aantrekker: als je in de buurt van één van deze jongens komt, proberen ze je naar binnen te trekken.



Bonus: verzamel deze om meer punten te verdienen en partygames te ontgrendelen.



Springkussen: als je één van deze raakt stuiter je onmiddellijk weer terug.



Stuurplatform: zet je blob op de rand van één van deze platforms en ze bewegen in die richting.



Transportbanden: transportbanden hebben verschillende snelheden en tractieniveaus.



Verkruimelblok: kijk uit voor deze engers! Zodra je blob deze blokken aanraakt, worden ze binnen een seconde verkruimeld.



Propeller: sommige van deze zuigen en sommigen blazen. Voor beide moet je oppassen als je ze passeert!



3-kleurenwissel: dit voorwerp verandert je blob in één van de drie nieuwe kleuren (afhankelijk van welke kan je ze aanraakt).



Deur: het uitvogelen van het openen van deuren is de sleutel tot vele niveaus!



Eindvlag: deze voorwerpen wapperen boven de eindvelden zodat je ze makkelijk kunt zien.



Stroomzender: deze voorwerpen transporteren stroom van de ene plek naar de andere en geven schakelaars de kracht om de voorwerpen die je tegenkomt te activeren.



Krachtveld: deze onzichtbare barrières kunnen zich zowel als muren of vloeren voordoen. Net zoals de andere voorwerpen in dit spel kunnen ze je het makkelijk of moeilijk maken!



Gareel: deze voorwerpen bewegen op eigen kracht en kunnen gebieden afsluiten of nieuwe ontgrendelen.



Krachtfuif: De zwaartekracht gedraagt zich bijzonder vreemd binnen deze voorwerpen. Als je er eentje tegenkomt, staat je een vreemde en uitdagende tijd te wachten!



Gewichtdeur: deze deuren openen en sluiten automatisch als de speelbak wordt gekanteld.



Guillotine: zoals je waarschijnlijk al vermoedt, wordt je blob in tweeën gehakt als je eronder komt.



Filter: deze krachtbarrières op kleurcode laten je er alleen door als je blob dezelfde kleur heeft.



Kleursteen: geef de kleursteen een zetje en hij rolt om. Sommige schakelaars doen het alleen als er een kleursteen bovenop ligt en bovendien moet deze kleur met die van de schakelaar overeenkomen!



Jakobs ladder: dit voorwerp is levensgevaarlijk. Als je te dichtbij komt, vernietigen zijn bliksemstralen jouw blobs. Sommige van deze voorwerpen vernietigen echter alleen kwikzilver van een bepaalde kleur.



Brug: je moet puzzels kraken om deze bruggen te verlagen, maar soms blijven ze maar heel kort open staan!



Smeerkubus: deze opdonder laat een giftig spoor achter. Zorg dat je het niet aanraakt!



Kwiketers: kijk uit voor kwiketers! Zij achtervolgen je en als ze je te pakken krijgen eten ze al je kwikzilver op.



Bliksemstoter: deze kwiketer heeft een antenna waarmee hij net zoals de Jakobs ladder bliksemflitsen kan uitstoten! Met dezelfde nare gevolgen uiteraard...



Spectrumschrans: dit type kwiketer eet alleen kwikzilver van een bepaalde kleur.



Platform: deze platforms bewegen net zoals stuurplatforms op eigen kracht.



Verfwinkel: plaats je blob in deze winkel en je wordt in de corresponderende kleur veranderd.



Slinger: ontwijk deze verschrikkingen als ze voor- en achteruit zwaaien.



Stapelwiel: als je hieronder komt word je verbrijzeld!



Drukschakelaar: je hebt een bepaalde hoeveelheid kwikzilver nodig om een drukschakelaar te activeren. Hoe meer kwikzilver het drukveld aanraakt, des te meer lampjes zullen oplichten. Als alle lampjes branden, is de schakelaar geactiveerd.



Statuswisselaar: elk voorwerp dat er zoals dit uit ziet, verandert je blob in één van de vier vormen: normaal, koud, heet of vaste vorm.



Schuiver: deze dingen duiken overal op en je kunt ze maar beter ontwijken want anders verlies je al je blobs!



Verstoter: dit is het tegenovergestelde van een aantrekker en als je in de buurt komt worden je blobs weggedrukt.



Schizoïde: dit agressieve familielid van de kwiketer zal je eindeloos achtervolgen. Maar als hij je vangt word je niet opgegeten. Nee...het laat jouw blob gewoon exploderen!



Wipwap-brug: deze bruggen kantelen als jouw blobs ze passeren. Ze blijven gekanteld liggen dus zorg dat ze je op de terugweg geen problemen opleveren!



Draaier: sommige van deze moeten aan worden geduwd om te kunnen draaien en sommigen draaien op hun eigen kracht.



Stan: Stan is constant in beweging. Als zijn pad geblokkeerd is, draait hij zich gewoon om en gaat verder. Bepaalde schakelaars kunnen alleen door Stan geactiveerd worden dus je moet leren hoe je Stan het beste kunt sturen!



Stan/Steen-schakelaar: deze schakelaars kunnen alleen door Stan of een kleursteen worden geactiveerd dus het is aan jou om deze jongens aan het rollen te krijgen!



Schakelaar: het meest voorkomende voorwerp om bepaalde acties in gang te zetten. Rol gewoon je blob op een schakelaar (op voorwaarde dat je blob de juiste kleur heeft natuurlijk) en klaar is kees!



Teleporteerder: deze voorwerpen werken in paren. Rol je blob op hete ene voorwerp en hij wordt onmiddellijk naar de andere teleporteerder getransporteerd.

Optiemenu

In het optiemenu kun je de instellingen van het spel naar jouw wens aanpassen. Het menu bestaat uit de volgende categorieën:

Camera

In het camerasubmenu kun je twee dingen aanpassen:

- Snapping (klikken) – het indrukken van de toetsen om de camera naar links of rechts te bewegen zorgt er normaalgesproken voor dat een camera naar 90 graden wordt "geklikt". Dit kan naar 45 graden of een vrije rotatie zonder "klik" worden veranderd.
- Direction (richting) – dit verandert de richting waarin de camera wordt gedraaid.

Besturing

In het controllersubmenu kun je tussen de beschikbare toetsconfiguraties kiezen.

Audio (geluid)

Hier kun je het volume van zowel de achtergrondmuziek en de geluidseffecten als de kwikzilvergeluidjes (blobs) aanpassen.

Profile (profiel)

In dit submenu kun je spelprofielen opslaan, laden of wijzigen. Ook kun je hier de automatische opslagfunctie in- of uitschakelen.

Ghost Player (replica)

De Ghost is een nieuwe functie van Mercury Meltdown. Als deze functie geactiveerd is, zie je tijdens het spelen van een niveau een replica van je beste prestatie op dat niveau. Deze replica's kunnen ook op de Memory Stick Duo™ op worden geslagen. Raadpleeg de sectie Ghosts en Replays voor meer informatie.



Colour Chart (kleurenstaal)

Hier kun je het kleurendiagram in- of uitschakelen dat tijdens het spelen in de rechter bovenhoek van het scherm verschijnt.

Extramenu

Tutorial

Met deze optie kun je op elk gewenst moment de tutorial spelen.

Playground (speelplaats)

De speelplaats is een speciaal Mercuryniveau. Je kunt dit niveau niet winnen of verliezen, maar er zijn tal van missies die je kunt voltooien. Je mag dit niveau gewoon voor de lol spelen of om te oefenen.

Video's

Tijdens het spel van het spel zie je bepaalde videobeelden. Zodra je ze hebt gezien worden ze in dit submenu opgeslagen zodat je ze later nog een keer kunt bekijken.

Sound and Music (geluid en muziek)

In dit submenu kun je alle geluidseffecten en de muziektracks van het spel afspelen.

Credits

Hier kun je kijken wie er allemaal aan dit spel hebben meegewerkt.

Ghosts & Replays

Mercury Meltdown biedt twee opslagmogelijkheden om je beste prestaties op te slaan: Ghosts en Replays.

Replays

Aan het einde van elk niveau, en of je nou gewonnen hebt of niet, kun je kiezen of je het niveau als een replay wilt opslaan. Je kunt op die manier een replay van je vorige poging van dat niveau bekijken, zelfs als je hem niet op een Memory Stick Duo™ hebt opgeslagen.

Je kunt bovendien meerdere replays van een niveau opslaan. De enige voorwaarde is dat je genoeg ruimte op je Memory Stick Duo™ hebt. Kies in het hoofdmenu "Load Replay" (replay laden) om een van je opgeslagen replays te bekijken.

Ghosts

Een ghost is een iets ander type replay. In het hoofdmenu kun je onder spelopties "Ghost Player" selecteren. Als je dit doet, gebeuren de volgende dingen:

Telkens wanneer je een niveau speelt, wordt er een "ghostspeler" opgenomen – dit is een opname van je beste prestatie van een niveau. Als je daarna het niveau nog een keer speelt, zie je een replica van je beste prestatie – probeer deze te verbeteren!

Als je beter bent dan je replica, worden de oude ghostgegevens door de nieuwe ghostgegevens vervangen. Aan het einde van een niveau kun je je ghost op een Memory Stick Duo™ opslaan. Als je een niveau laadt worden de ghostgegevens van dat niveau ook automatisch geladen. Per niveau kun je maar één ghost opslaan.



Multi-player

Als je in het hoofdmenu "Multi Player" selecteert, krijg je de keuze om een multi-playerspel te hosten of aan een multi-playerspel mee te doen via de draadloze LAN-functie van het PSP® systeem.

Een spel hosten

Als je ervoor kiest een spel te hosten, initialiseert het systeem de draadloze functie en word je naar een scherm genomen waar andere spelers wachten om aan jouw spel te kunnen deelnemen. Je kunt het wachtproces op de andere spelers op elk moment annuleren door de SELECT-toets ingedrukt te houden.

Als een andere speler zich bij jouw spel aansluit, kan de Host uit "Battle Mode" (strijdmodi) en "Party Games" kiezen. Kiest de host voor "Battle Mode" dan ga je door naar het normale niveau-selectiescherm. Vanaf hier kan elk niveau dat door de host op zijn PSP® is ontgrendeld als strijdarena worden gekozen!

Als er voor "Party Games" wordt gekozen, is elke Partygame die door de host op zijn PSP® is ontgrendeld beschikbaar. Raadpleeg de sectie Party Games van de handleiding voor meer informatie.

Aan een spel deelnemen

Als je "Join a Game" (aan een spel deelnemen) selecteert, krijg je een lijst met de beschikbare Mercury Meltdown-hosts te zien die binnen het draadloze bereik liggen. Nadat je het spel waaraan je wilt deelnemen hebt geselecteerd, word je gevraagd te wachten totdat de host het speltype en het aantal niveaus heeft gekozen. Je kunt op elk willekeurig moment tijdens het verbindings- en selectieproces de SELECT-toets ingedrukt houden om de verbinding met het netwerk te verbreken.

Strijmodus

De strijdmodi worden volgens dezelfde regels als de andere niveaus gespeeld. In de strijdmodi zijn de bonusvoorwerpen echter door strijd pick-ups vervangen. Deze pick-ups helpen jou, maar hinderen je tegenstanders dus grijp ze onmiddellijk als je de kans krijgt!

De winnaar is de speler die het niveau als eerste weet te voltooien. Elke speler krijgt een punt voor het winnen van een niveau en je kunt zo veel niveaus spelen als je wilt! Vergeet niet dat alleen de niveaus die door de host op zijn PSP® ontgrendeld zijn beschikbaar zijn voor de strijdmodi.

Strijd pick-ups

Houd je ogen open voor deze voorwerpen in de strijdmodi – deze kunnen de doorslag tussen winst of verlies geven!



Smelter:

Smelt de blob van je tegenstander in duizend druppeltjes



Booster:

Gesp de booster om voor een snelheidsboost!



Schildpad:

Pak de schildpad om je tegenstander in koud (en dus langzaam) kwikzilver te veranderen.

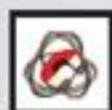


Haas:

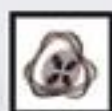
Verandert de blob van de tegenstander in warm kwikzilver – het zal sneller bewegen maar is ook moeilijker te besturen.

**Wisselaar:**

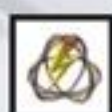
Hiermee wissel je van plaats met je tegenstander.

**Magneet:**

Magnetiseert het kwikzilver van je tegenstanders. Het blijft aan alle oppervlaktes in de buurt plakken en kan zich onmogelijk bewegen.

**Achteruitbesturing:**

Deze kwaadaardige pick-up zet tijdelijk de besturing van je tegenstander in zijn achteruit.

**Zapper:**

Deze veroorzaakt bliksem en vernietigt een deel van de blob van je tegenstander.

**Stuiter:**

Met deze pick-up verandert de wereld van je tegenstander in één grote stuiterbal!

**Lichten uit:**

Deze pick-up schakelt alle lichten uit!

Party Games

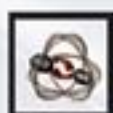
Als je genoeg bonusvoorwerpen in het hoofdspel hebt verzameld dan kun je deze fantastische partygames ontgrendelen. Speel ze in je eentje of samen met een vriend(in)! Elke partygame wordt voorafgegaan door een aantal instructie- en hintschermen. Wil je deze overslaan en liever onmiddellijk in actie komen, druk dan op de START-toets.

Rodeo

In een Rodeogame is het doel simpel – blijf zo lang mogelijk liggen! Je blob ligt op een kleine speelbak die net zoals gewoonlijk kantelt en daarnaast staat een ventilator.

Deze ventilator begint steeds harder te blazen en je zult het niet lang op de speelbak uithouden! Maar...omdat we zo aardig zijn hebben we een paar pick-ups voor je die de ventilator tijdelijk vertragen. Je moet zoveel mogelijk van deze oprapen om je hoogste score te verbeteren!





Deze pick-up verzwakt de blaaskracht van de ventilator.

Rodeobesturing:

Gebruik de analoge joystick om de speelbak te kantelen.



Multi-player rodeo

Als je Rodeo met zijn tweeën speelt, bestuur je omstebeurt de blob of de ventilator.

Multi-player rodeobesturing:

Blob-speler:

Gebruik de analoge joystick om de speelbak te kantelen.

Ventilator-speler:

Gebruik de analoge joystick om de ventilator te bewegen.

×-toets – Krachtboost

Paint (verf)

In Paint laat jouw kwikzilverbolletje een gekleurd verfspoor achter. Gebruik dit verfspoor om een groter oppervlakte dan dat van je tegenstander te bedekken voordat de tijd om is!



Als je Paint in je eentje speelt, is je tegenstander een zogenoemde verftoide. Verftoïdes zijn neefjes van de kwiketers, maar ze zijn stukken aardiger en laten ook een kleurenspoor achter! Als je echter te dichtbij komt, verdwijnt de verftoide.

Paint Game Power-ups



Bom:

Als je een bom aanraakt, explodeert deze en wordt je kwikzilver alle kanten opgeblazen!



Verfbom:

Verfbommen exploderen ook zodra je ze aanraakt. Als een verfbom ontploft, krijgt het gebied daaromheen de kleur van diegene die de bom heeft aangeraakt.



Waterbom:

Waterbommen exploderen zodra je ze aanraakt en verwijderen alle verf in het omringende gebied.

Paintbesturing:

Gebruik de analoge joystick om de speelbak te kantelen.

Multi-player paint:

Als je Paint met zijn tweeën speelt, vervangt je tegenstander de verftoide. Zoals gewoonlijk is diegene die het grootste gebied bedekt de winnaar.

Multi-player paintbesturing

Beide spelers:

Gebruik de analoge joystick om de speelbak te kantelen.

Shove (Schuiven)



Shove is een spel van vaardigheid en precisie! Schuif je kwikzilver naar het midden van het doel en verdien een maximum aantal punten. Vermijd de gevaren en vergeet vooral de vermenigvuldigers niet op te rapen.

Shove Scorevermenigvuldigers



Schuifvermenigvuldiger

Pak dit voorwerp om je score te vermenigvuldigen.

Schuifbesturing

Vòòr het schuiven:

Gebruik de analoge joystick om je blob te richten.

Gebruik $\leftarrow \rightarrow$ om de blob te bewegen

X-toets: Schuifkracht instellen

Na het schuiven:

$\square$ -toets: Frictie verminderen
(daardoor beweegt de blob sneller)

$\bigcirc$ -toets: Frictie verhogen (hiermee vertraag je de blob)

Multi-player shove

Als je shove met zijn tweeën speelt, speel je om en om en de gecombineerde score van alle shoves bepaalt uiteindelijk de winnaar!

Race

Race je kwikbal tegen de klok of tegen een andere speler!



Checkpoint



Controleposten

Je tussentijd verschijnt in beeld als je één van deze controleposten passeert.



Booster

Raak deze voor een korte snelheidsboost.

Racebesturing

Gebruik de analoge joystick om het circuit te kantelen.

Multi-playerrace

De host kiest het circuit waarop je racet en de besturing is hetzelfde als wanneer je in je eentje speelt.

Metrix

Metrix is een puzzeluitdaging. Plaats gekleurde blobs zodat ze groepjes van drie of meer vormen. Als je drie of meer blobs met elkaar verbindt, exploderen ze en



gebeuren er drie dingen: je vult je kwikzilvermeter aan, je scoort punten en je verdient een paar seconden extra tijd. Als de kwikmeter vol is, ga je één niveau omhoog. Is de tijd om dan eindigt het spel en bepaalt de score hoe goed je het hebt gedaan!

Eerst plaats je de blobs in de vultrechter om een setje te maken. Een set is compleet als er drie blobs naast elkaar zijn geplaatst (diagonaal telt niet). Plaats je blobsets in de speelbak om setjes van drie of meer te laten exploderen.

Metrix Pick-ups



Bonusster

Laat deze sterren voor extra punten ontploffen.



Bom

Als je een bom tot ontploffing brengt, worden alle blobs in het veld vernietigd die dezelfde kleur hebben.



Klok

Als je een klok opraapt, stopt de teller een paar seconden.

Metrixbesturing

Gebruik de analoge joystick of de richtingstoetsen om de blobs of sets te plaatsen

×-toets – Actie bevestigen

○-toets – Actie annuleren

L **R** – Camera bewegen

Tweespeler Metrix

Tweespeler Metrix is een pure strijd der sterksten! Blijf langer dan je tegenstander in leven om te winnen!

Tweespeler Metrix pick-ups

De pick-ups van een single-playergame verschijnen ook in deze multi-playergame, met toevoeging van één nieuwe:



Bevriezer:

Als je een bevriezer opraapt, kan je tegenstander een paar seconden lang geen sets plaatsen.

Credits

Ignition Entertainment Ltd.

Algemeen Directeur
Vijay Chadha

Sales Director
Ajay Chadha

Directeur Marketing
Greg Baverstock

**Ops, Lokalisering en
Ontwikkelingsmanager**
Jim Philpot

Verpakking En Opmaak
Kelly-ann Styles

Productmanager
Peter Rollinson
Manoj Kumar

Verkoop Verenigd Koninkrijk
Carl Franks

Internationale Verkoop
Phu Tien

Informatietechnologie
Danny Bailey

Logistiek
Joy Sreeraman

**Lokalisering, Aanvullende Opmaak
en DTP-Ondersteuning**
Partnertrans

Ignition Japan
General Manager
Kaz Takeshita

Ignition USA
President
Paul Robinson

**Director of Product
Development USA**
Ken Gratz

Account Representative
Jaime Robinson

Digi-Guys
Creative and Managing Director
Andy Whitehurst

Ignition Banbury
Head of Studio
Ed Bradley

Head of Art
Drew Northcott

QS-Manager
Rob Palfreman

Ontwerp
Rich Hancock
Mark Walden

Vormgeving
Norm Chung
Andy Debus
Dan McCaul
John Moss
Chris Sharpley
Nina Simeone
Kevin Wicks

Programmering
Kieren Bloomfield
Ed Bradley (again)
Ste Butcher
Morris Butler
Oscar Forth
Gordon Hayes
Steve Jones
Jeb Mayers
Fred O'Rourke
Ade Smith
Gareth Thomas
Richard Turnbull

Geluid
John Hancock
Gordon Hayes

Technici Kwaliteitsbewaking
Arash Amini
Steve Chimes
Will Jenkins
Michelle Leonard
Dave Newson
Mike Watt

Administration
Bev Souter

Credits

Speciale dank aan onze dierbaarste dierbaren:

Ade Scotney (for keeping us going), Yuji Nakamura (for everything), Fynlay Chadha, Shino & Elise Gratz, Katie, Tyler, Xan, Troy & Tanner Robinson, Robert Philpot, Bethany and Ellie, Layla and Karina, Wendy, Nick & Thomas, Liz, Martine, Anne-Marie, Tor, Joanne, Justine, Caroline & Jess, Sue, Hannah, Tim, Mike, Mary & Jack, An, Kate, little Sammy man & Kiera, Joanne & Eimear, Jazz and Jack Gooby.

Met dank aan:

SN Systems, Yeah THANKS 'Way of the Rodent', The Priory, The Exchange-crew voor de vloeibare inspiratie, Denise, The Flying Baguette, Onze plaatselijke spelwinkels, Bagel Bite voor het leveren van ons ontbijt, Bog om ons gezonde verstand te checken. Voice samples from Black 2 Black and Hallelujah.

GARANTIE

Ignition Entertainment Ltd, beperkte garantie.

Ignition Entertainment Ltd, garandeert de oorspronkelijke koper dat het medium op welke dit computerprogramma opgenomen is, gewaarborgd is tegen defecten in materiaal en afwerking voor een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Indien er een defect wordt geconstateerd tijdens deze garantieperiode van 90 dagen, wordt het defecte product kosteloos vervangen. Voor een eventuele vervanging verzoeken wij u het origineel of een fotokopie van het aankoopbewijs met vermelding van de aankoopdatum te bewaren. Voor een eventuele vervanging kunt u het product met uw aankoopbewijs in de originele verpakking terugsturen naar het verkooppunt waar u de software heeft gekocht. Indien het verkooppunt niet in staat is een vervangproduct te leveren, kunt u contact opnemen met Ignition Entertainment Ltd. via support@ignitionent.com of +44 1992 703963.

Deze garantie is niet geldig indien er sprake is van normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is ongeldig indien het defect in het Ignition Entertainment Ltd. softwareproduct een gevolg is van verkeerd gebruik, onredelijk gebruik of verwaarlozing. Deze garantie is ter vervanging van andere garanties en geen andere weergave of claim is bindend of verplicht Ignition Entertainment Ltd. De garanties welke toepasselijk zijn op dit softwareproduct, waaronder garanties voor verkoopbaarheid en geschiktheid voor een bepaald doel, zijn beperkt tot 90 dagen. Ignition Entertainment Ltd. zal op generlei wijze aansprakelijk worden gesteld voor enige speciale, incidentele of indirecte schade, gevolgschade of schadevergoeding die is ontstaan door of op enigerlei wijze verband houdt met dit Ignition Entertainment Ltd. softwareproduct.

Gepubliceerd door
Ignition Entertainment Ltd
168-172 Brooker Road
Waltham Abbey
Essex, EN9 1JH, UK.

KLANTENONDERSTEUNING

E-mail **enquiries@ignitionent.com**

Telefoon **+44 (0) 1992 703963**

Postadres **168-172 Brooker Road, Waltham Abbey, Essex,
EN9 1JH, UK.**

Web **www.ignitionent.com**

OPMERKINGEN